Club Nintendo

Mega Man 3

Hook

Super Nintendo

NES Open Golf

Volume 4 - 1992 Issue 4

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO - Spiele

Club Nintendo®

Konsumententip: Bitte achten Sie darauf, daß Sie nur österreichische bzw. schweizer Hardware und Software für Ihr NES kaufen. Software anderer Herkunft funktioniert auf Ihrem System nicht und kann Ihr System dadurch beschädigen. Diese unauthorisierten Importe unterliegen nicht den Garantiebestimmungen von Österreich und der Schweiz.

NES

Action Series

The Adventures of Bayou Billy
Airwolf
Balloon Fight™
Boulder Dash
Bugs Bunny's Birthday Blowout
Captain Skyhawk
Castlevania™
Clu Clu Land™
Cobra Triangle™
Double Dragon II
Ghosts 'n Goblins™
Gradius™
Gunsmoke™
The Flinstones
Kung Fu™
Ice Climber™
Ikari Warriors™
Isolated Warrior
Life Force
Pinball
Pinbot
Puzznic
Robocop™
Rush 'N Attack™
Section Z
Shadowgate
Shadow Warriors II
Silent Service
Skate or Die
Snake Rattle N'Roll
Solar Jetman
Star Wars
Stealth ATF
Street Gangs
Terminator 2
Tiger Heli
Top Gun™
Trog
Trojan™
Urban Champion™
Wizards & Warriors
Wrath of the Black Manta
Wrecking Crew™

Brain Series

Adventures of Lolo
Adventures of Lolo 2
Adventures of Lolo 3
Dr. Mario
Kickle Cubicle
Tetris

Sport Series

Blades of Steel™
Double Dribble™
Goal!
Golf
Nintendo World Cup
Open Golf Tournament
Punch-Out!!™
Rad Racer™
R.C. PrAm™
Soccer
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Tennis
Track & Field II
World Championship Boxing
World Wrestling™

Light Gun Series

Duck Hunt™
Gumshoe
Tthe Earth™
Wild Gunman™

Adventure Series

Batman
The Battle of Olympus
Bionic Commando™
A Boy and his Blob
Defender of the Crown
Duck Tales™
Faxanadu™
Festers Quest™
Goonies II™
Kid Icarus™
IronSword
Legacy of the Wizard
Legend of Zelda™
Little Nemo
Mega Man™
Mega Man 2™
Mega Man 3™
Metal Gear™
Metroid™
Mission Impossible
Robowarrior™
Rygar™
Simon's Quest
Solstice
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Teenage Mutant Hero Turtles
Turtles II
Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Series

Bubble Bobble™
Donkey Kong™
Donkey Kong Classic™
Mario Bros.™
Paperboy™
Popeye™
Super Mario Bros 3
Xevious™

Programmable Series

Excitebike™
Mach Rider™

COMING SOON

Yoshi's Egg
Startropics
Castevania III
Termiator 2
The Addams Family

GAME BOY

Alleyway™
Balloon Kids
Bomber Boy
Boulder Dash
Bugs Bunny
Chase HQ
Castlevania
Double Dragon
Duck Tales™
F1 Race
Fortified Zone
Golf
Gremlins 2
Home Alone
Kid Icarus
Kwirk™
Kung Fu Master
Marble Madness
Mercenary Force
Metroid
Motocross Maniacs
Nintendo World Cup
Paperboy
Pinball - Revenge of the Gator
Power Racer
Probotector
Qix™
Radar Mission
R-Type
Samurai Adventure
Skate or Die
Shadow Warriors
Side Pocket
The Simpsons
Snoopy
Solar Striker™
Super R.C. Pro-Am
Tennis™
TMHT
TMHT II
Turrican
Wizards & Warriors

COMING SOON

Yoshi's Egg
Lunar Cheese
Tiny Toons
Castlevania II
Batman 2
The Addams Family
Hook

Club Nintendo®

Österreich:
Postfach 83
5027 Salzburg

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

Super Mario Sagt

Was für eine Ausgabe! Wir haben nicht nur eine doppelte Dosis Mega Man, sondern auch noch einen riesigen Bericht über das Super NES, der Dir sicher gefallen wird!

"Mega Man III" ist sicher die heißeste Version der klassischen Serie, mit noch mehr Rätseln und Super-power Feinden, die Du besiegen mußt! Eine ganz neue Version von Mega Man, mit alten Freunden und Feinden, gibt es auch auf dem Game Boy™. Damit bekommen die Fans der tragbaren Power die erste Chance, die Spannung und Aufregung dieses Roboter Superhelden zu erahnen. Glaube mir, Du wirst nicht enttäuscht sein!

Die andere große Neuigkeit ist, daß wir eine ganze Ladung Neuigkeiten über das Super NES zur Hand haben, wir konzentrieren uns aber auf seine Fähigkeiten. Zwei Seiten sind reserviert, um zu zeigen, wie diese Videospielkonsole des Raumzeitalters funktioniert. Ein weiterer Blick gilt **"Super Mario World"** (ich habe nie besser ausgesehen und Luigi sieht auch ziemlich cool aus!) und in die Zukunft haben wir auch noch geschaut, um Euch Insider Informationen über weitere Neuheiten zu geben!

Trotz all dieser Dinge haben wir es geschafft, auch noch unzählige NES und Game Boy™ Berichte hineinzuquetschen. **"Hook"** gibt es auf beiden Systemen und die Spiele sind genauso unwiderstehlich wie der Kinofilm. **"Terminator 2"**, eine weitere Doppelausgabe, fängt die Spannung und die Action des Superfilms bestens ein. Für Sport Fans haben wir **"NES Open Golf Tournament"**, das als das beste Spiel dieser Art gilt - das hat wenig mit der Tatsache zu tun, daß ich die Hauptrolle spiele! Es ist komplex, anspruchsvoll und total spannend, sogar für Anti-Golfer! Wimbledon Fans kommen auch auf ihre Kosten, denn mit dem realistischen **"Four Player Tennis"** auf dem NES bleiben keine Wünsche offen. Für ein bißchen Abenteuer auf dem Game Boy™ sorgen dann noch **"Metroid II"** uns **"Kid Icarus"**! Und das ist nur die Hälfte der ganzen Geschichte!

Normalerweise machen wir um diese Jahreszeit eine kleine Pause, aber dieses Jahr ist eine Ausnahme, da für die nächste Ausgabe ein bißchen zusätzliche Arbeit anfällt. Wir versprechen aber, daß es wieder ein tolles Heft wird, auch wenn der Sommer nicht so schön wird, wie er sollte!

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1992 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Herausgeber: Mark Smith. Fotos:Dennis Hemmings. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

Inhalt

NES Reviews

Operation Wolf 4
Crackout 5
Four-Player Tennis 6
Adventure Island II 7
Hook 8
NES Open Tournament Golf 10
Terminator 2 12
The Flintstones – The Rescue of Dino and Hoppy 13
High Speed 14
Mega Man 3 16

Game Boy

Mega Man 22
Hook 23
Metroid II 23
Mr. Do! 24
Trax 24
Adventure Island 25
Kid Icarus 25
Caesar's Palace 26
Terminator 2 26

Tips and Tricks

Super Mario Bros. 3 27
New Zealand Story 28
Leser Tips 29

Players' Corner

Spielerprofile 15
Höchstpunktzahlen/Hitlisten 30
Mailbag 31

Club Nintendo News
Siehe Mittelseiten

PLUS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® SPEZIALBERICHT!

OPERATION WOLF

Befehlsausgabe

Tief im südamerikanischen Dschungel braut sich Ärger zusammen und eine Konfrontation ist unvermeidlich, als sich das Operation Wolf Team zum Eingreifen entschließt...

Vor einigen Tagen, haben Terroristen die amerikanische Botschaft gestürmt und haben nun einige US Diplomaten als Geiseln in der unheimlichen Hitze des undurchdringlichen Dschungels. Die amerikanische Regierung hat die Besten ihrer Streitkräfte ausgesandt, um das Nervenzentrum der Terroristen zu finden, ihre Landsleute zu befreien und der Operation ihrer Feinde ein Ende zu bereiten.

Basistraining

Als einer des Operation Wolf Teams mußt Du jede Mission beenden, die man Dir zuteilt. Du mußt aber ziemlich aufgeweckt sein, denn diese Terroristen sind fanatisch bei der Sache.

Du hast die Wahl welche Methode des Spiels Du bevorzugst. Du kannst Dein Fadenkreuz entweder mit dem Controller bewegen, oder Deinen Zapper anschließen und damit durch die actionreichen Level gelangen.

Versuche immer, zuerst die Hubschrauber und Panzer zu treffen, denn sie richten bei Dir mehr Schaden an als Fußsoldaten. Um die Zeichen aufzusammeln, die auf dem Bildschirm erscheinen, schieße einfach auf sie und Du bekommst mehr Munition oder Lebensenergie.

Tarnfarbe, Gewehre und Mut

Kommunikationszentrum

Deine erste Mission ist es, das Hauptquartier der Terroristen zu infiltrieren und den Kommunikationsturm zu zerstören, damit sie daran gehindert werden, Verstärkung herbeizurufen und völlig von der Außenwelt abgeschnitten sind.

Dschungel

Nun mußt Du durch das dichte Unterholz des Dschungels gehen, wo die Gefahr hinter jedem Busch lauert! Wenn das durchgestanden ist, bekommst Du lebenswichtige Informationen über den Standort des Gefangenenlagers.

Dorf

Es ist Zeit, sich ein wenig auszuruhen und wo ginge das besser, als in den Ruinen des Dorfes? Aber bevor Du relaxen kannst, mußt Du die Gegend von Feinden säubern.

Munitionslager

Nach der wohlverdienten Ruhe ist es Zeit wieder an die Arbeit zu gehen. Du mußt das Munitionslager mit Gewalt einnehmen und die Schlacht überleben. Der Erfolg ermöglicht es Dir, Deine Waffen zu erneuern und Dich auf die nächsten zwei Level vorzubereiten.

Es wird hart sein, aber davon lebst Du ja und deshalb bist Du auch für den Job ausgewählt worden. Der Präsident wartet nur darauf, Dir zu danken... wenn Du erfolgreich bist!

Kommunikationszentrum

Dschungel

Dorf

Munitionslager

CRACKOUT

Ausbruch auf Selim!

Der futuristische Planet Selim ist in großer Gefahr! Aliens, die hinter den Gütern dieses reichen Planeten her sind, haben den Hauptcomputer angegriffen und dort Chaos angerichtet und das Selbstzerstörungsprogramm gestartet! Der einzige Weg, um das Programm zu stoppen, ist ein bestimmtes Paßwort einzugeben, das tief in den Datenbanken des Computers versteckt ist. Die Planeten Patroullie hat Dich mit einem fortschrittlichen Fahrzeug, dem "Red Fighter", ausgeschickt, um in den Computer einzudringen und den wichtigen Code zu finden. Ein ganzer Planet hofft auf Deinen Erfolg...

Crackout knacken

"Crackout" hat eine Basis in Spielen wie "Alleyway", doch geht es noch einen Schritt weiter und bietet neue Aspekte, die Dich erstaunen und herausfordern werden! Das Ziel in jedem der vierzig Level ist es, entweder alle Blocks zu zerstören, oder die Aliens zu besiegen, oder manchmal auch beides. Du triffst die Blöcke, indem Du die Flugbahn eines sich dauernd bewegenden Superballes mit Deinem Red Fighter bestimmst, der sich unten auf dem Bildschirm befindet. Bestimmte Aliens zu treffen, die auf dem Bildschirm herumwandern, gibt Dir Bonusgegenstände, die dann nach unten fallen. Diese reichen von zusätzlichen Superbällen und Raketen bis zu Zeitstoppern und Extraleben.

Ein anderer einzigartiger Zusatz ist der Konami Mann. Er erscheint in verschiedenen Intervallen während des Spiels und wenn er Dein Fahrzeug berührt, kommst Du direkt in den nächsten Level! Er erscheint nur einmal pro Zone, es ist also hilfreich, ihn nur bei besonders schwierigen Levels zu verwenden.

Die Zonen

Es gibt insgesamt vier Zonen, die jeweils aus zehn Levels bestehen. Achte auf die Buchstaben, die das Paßwort beinhaltet, denn Du mußt sie am Ende des Spiels zu einem Wort zusammensetzen.

Zone 1 - Die Cubic Zone

Du bist von vielfarbigen Blöcken umgeben und bewegst Dich am Anfang durch relativ einfache Levels, in den späteren Levels warten die Aliens auf Dich. Versuche den Konami Mann erst später zu verwenden - Du solltest in den ersten Stufen Deine Punktezahl und Deinen Vorrat an Superbällen aufbauen.

Zone 2 - Die Mirror Zone

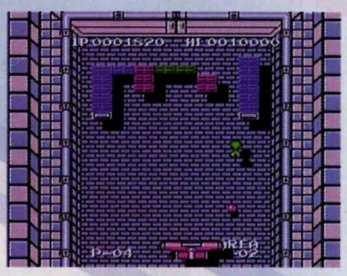
Unzerstörbare und stärkere Blöcke beherrschen die Mirror Zone, auch ein paar neue Aliens, die leicht entwischen, warten auf Dich. Schlage den Superball so, daß er von den Wänden abprallt oder sich durch schmale Öffnungen quetscht.

Zone 3 - Die Tube Zone

Neue Fallen, wie ein unzerstörbarer Block, der sich zurückzieht, machen Dir das Leben in dieser Zone voller Röhren schwer. Der Powerball ist hier sehr nützlich, denn er kann viele Blöcke mit einem Treffer abschießen!

Zone 4 - Die Final Zone

Wie zu erwarten, besteht die Final Zone aus den verzwicktesten und herausforderndsten Blockkombinationen. Es erscheinen auch einige Aliens, aber Du muß lange arbeiten, bevor Du einen Superball bekommst!

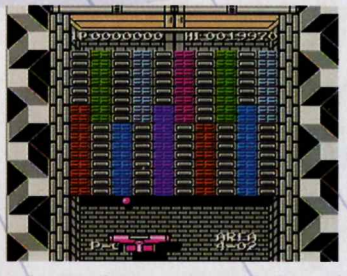


Hol Dir den Bonus!

Verwende die Raketen, um diese gut geschützten Blöcke zu sprengen.

Buchstaben können in zerbrochenen Glaskammern erscheinen.

Ein scharfer Winkel muß erzielt werden, um den mittleren Block zu überwinden.



Die Final Zone ermöglicht auf jeden Fall ein großes Finale!

FOUR PLAYERS' TENNIS

Matchball

Es herrscht vollkommenen Stille auf dem Centercourt, als Du Dich bereit machst, auf das Match zu servieren. Du bist an der Schwelle eines fantastischen Sieges. Du hast Dich nach zwei verlorenen Sätzen nach vorne gekämpft und nun ist der Sieg nur mehr einen Punkt weit weg.

Eine Meisterschaft gewinnen

Du servierst den Ball weit ins Feld des Gegners, der Ball wird cross zurückgespielt, ist aber lang genug, daß Du ihn an Deinem Gegner vorbeispielen kannst, als er nach vorne kommt. Die Menge schreit auf! Das ist es - Du hast es geschafft - Du bist der Champion! "Four Player Tennis" bringt unglaubliche Action auf das NES, mit dieser tollen Simulation, die jeden Sportfan auf der Suche nach einer Herausforderung, erfreuen wird!

Einen Schlag machen

Training zählt

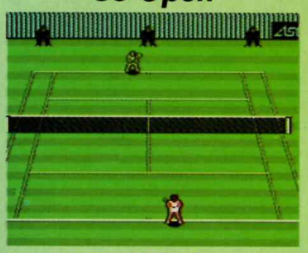
So wie bei allen Sportarten, macht auch hier erst die Übung den Meister. Wenn Du die Feinheiten von "Four Player Tennis" meisterst, kannst Du in den verschiedenen Spielmöglichkeiten besser werden. Jedes Mal, wenn Du ein Match gewinnst, bekommst Du Bonuspunkte, die es Dir ermöglichen, Deine Kraft in acht verschiedenen Kategorien zu erhöhen. Stärke - Erhöht Deine Schlägerkraft und die Schlaggeschwindigkeit. Geschwindigkeit - Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit des Spielers auf dem Platz. Beweglichkeit - Bestimmt die Geschwindigkeit und Beweglichkeit des Spielers. Durchhaltevermögen - Dadurch kannst Du länger gut spielen. Geschicklichkeit - Erhöht den Winkel, in dem ein Spieler den Ball schlagen kann. Ball Spin - Erlaubt dem Spieler, mehr Spin auf den Ball zu geben. Focus - Ermöglicht dem Spieler bessere Konzentration. Wunder - Du kommst manchmal aus Schwierigkeiten, wenn Du einen Wunderschlag anbringen kannst.

Jeder Spieler hat Basis-Tenniskönnen, aber um an der Spitze mitspielen zu können, mußt Du ihre Fähigkeiten aufbauen und so ihre Chancen, den Grand Slam zu gewinnen, erhöhen! Du kannst auch eine Anzahl an Schlägen durchführen, wie Rückhand, Vorhand und Smash, mit unterschiedlichen Graden an Kontrolle und Spin. Experimentiere, um die effektivsten Schläge herauszufinden!

Asmik Open

French Open

US Open



Wimbledon

Der Circuit

Nun bist Du also in der Elite des Welt Tennis Circuit und besuchst dabei einige der bekanntesten Turniere der Welt.

Asmik Open

Dieses neue Turnier auf dem Welttennisatlas ist der erste Wettbewerb. Das Spielfeld ist ziemlich einzigartig, aber laß Dich nicht verunsichern.

French Open

Die French Open werden auf einem sehr trickreichen Sand-Belag gespielt. Viele Spieler finden es etwas schwierig, ihre Möglichkeiten an Schlägen auf diesem Belag voll auszuschöpfen. Du mußt Deine Technik anpassen.

US Open

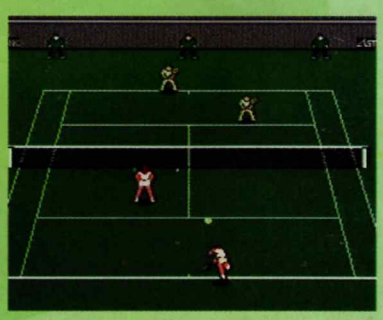
Flushing Meadow ist vielleicht eine der einschüchterndsten Sportarenen der Welt. Wenn die Zuschauer hinter Dir stehen und Du gerade Glück hast, solltest Du den Spaß genießen.

Wimbledon

Das ist der Traum jedes Spielers! Die Geschichte von Wimbledon hat einige monumentale Begegnungen über die Jahre hinweg aufgezeichnet. Es wir nur auf Gras gespielt und Du mußt hier fester zuschlagen, da sich der Ball langsamer, als auf anderen Belägen bewegt.

Die Umkleidekabine

Zusätzlich zur tollen Turnieraction, bietet "Four Player Tennis" auch noch die Möglichkeit, Dich mit einem Freund einige Sätze lang zu bekämpfen oder ein Doppel-Match zu bestreiten. Bis zu vier Spieler können an der Action teilnehmen, wenn man das NES Four Score verwendet. Im Doppel mußt Du Deine Reaktionen schärfen, wenn Du und Dein Partner die Feinheiten des Teamworks erlernen wollt!



Doppel

THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

Inselhüpfen mit Master Higgins

Wenn Du auf der Suche nach Spannung und Abenteuern bist, buche eine Reise zum "Adventure Island II", wo immer die Sonne scheint und Du sicher schön braun wirst! Es ist aber keine normale Reise - zwischen den Palmen und Stränden dieser paradiesischen Inseln gibt es Dinosaurier, Seemonster und andere eigenartige Mitbewohner, die Touristen gar nicht so gerne sehen!

Doch Master Higgins, der Held dieses Abenteuers, will nicht nur Urlaub machen - er ist hier, um die Prinzessin Tina vor dem bösartigen Hexendoktor zu retten. Er muß sich durch jede der acht Inseln kämpfen, die aus mehreren Levels bestehen, dabei muß er auch zahlreiche Feinde abwehren, bevor er den jeweiligen Endgegner besiegen kann. Er mag zwar jung sein, aber Master Higgins hat viel Mut, der ihm weiterhelfen kann!

Führer zum Überleben auf Desert Island

Master Higgins muß sich ganz schön anstrengen, wenn er es durch den ersten Level schaffen will. In diesem Plattformspiel muß Du Master Higgins durch die vielen Stufen führen, die mit feindlichen Monstern bevölkert sind und gefährliches Terrain aufweisen, achte dabei auch auf die Eier, die verschiedene Bonusgegenstände verbergen.

Freundliche Dinosaurier - Es gibt vier Arten von Dinosaurier, die Dir erlauben, auf ihren Rücken zu reiten. Da ist der schwanzwedelnde Blaue Camptosaurus, der feuerspeiende Rote Camptosaurus, der ozeantaugliche Elasmosaurus und der geflügelte Pteranodon.

Steinaxt - Wirf sie auf die verschiedenen Feinde, um sie auszuschalten!

Skateboard - Dadurch kannst Du Dich schneller bewegen, aber die Steuerung ist nicht besonders.

Andere Bonusgegenstände - Suche nach energieauffüllender Milch, den Bonusblumen und dem unbesiegbaren Honigmädchen. Und verspeise keine Auberginen!

Achte auf die rollenden Felsen, wenn Du in die Höhle kommst!

Achte auf die Wölfe, die Dich in den Wäldern verfolgen!

Fliege in den Himmel, mit dem Pteranodon.

Die Inseln

Es gibt acht Inseln, die man erobern muß - hier ein Blick auf einige davon.

Farninsel Ein hübscher Hintergrund mit Palmen eröffnet das Abenteuer. Du mußt nur mit Schnecken, Schlangen und Vögeln fertigwerden. Schnapp Dir auf jeden Fall die Axt und das Skateboard!

Seeinsel Auf dieser Insel mußt Du ein kurzes Bad nehmen, wenn Du bestimmte Stufen schaffen willst. Achte auf gut versteckte Stacheln!

Wüsteninsel Viele Abenteuer sind in der unerträglichen Hitze dieser Insel schon schlecht ausgegangen. Sogar die Kokosnüsse die von den Bäumen fallen sind tödlich.

Hook™

Der Tag, an dem Peter Pan erwachsen wurde...

Die immer junge Welt des Nimmerlandes ist nie mehr dieselbe gewesen, seit Peter Pan sie für immer verlassen hatte. Doch Hook hat den Ärger mit ihm nie vergessen können. Leider ist Peter erwachsen geworden und erinnert sich nicht mehr an seine sorglosen Tage im Nimmerland - er kann nicht einmal mehr fliegen! Doch trotz dieser Umstände wäre es besser, er würde wieder anfangen zu glauben, denn nicht nur seine Kinder stehen auf dem Spiel, auch das ganze Nimmerland!

Es spielen...

Peter Pan – Du übernimmst die Rolle von Peter Pan, wenn er nach seinen gefangenen Kindern sucht, die in den Händen des schrecklichen Captain Hook sind. Peter kann noch nicht ganz fliegen, aber er ist ein geborener Held und springt über die verschiedenen Level und mit ein bißchen Hilfe von Glöckchen wird er sogar sich selbst überraschen. Peter ist mit dem Schwert ziemlich geschickt und er kann es mit den Besten aufnehmen.

Glöckchen – Man sagt, das Gute kommt in kleinen Packungen und kleiner als diese hübsche Elfe kann es kaum werden. Sie besitzt bestimmte magische Kräfte, die Peter oft aus verzwickten Situationen helfen. Sie hilft Dir aber nicht während Deiner Abenteuer unter Wasser, denn sie will ihre Flügel nicht naß machen.

Rufio – Seitdem Peter Pan das Nimmerland verlassen hat, ist Rufio der Führer der Verlorenen Jungen und er ist ein guter Führer. Nun, da Peter Pan wieder da ist, sieht es so aus, als ob Rufio seine Führerrolle verlieren würde. Doch das passiert nicht, bevor Peter nicht sagt, wer er ist und ihn in einem Schwertkampf besiegt.

Hook – Jede gute Geschichte hat einen Bösewicht und Hook ist perfekt dafür! Er ist nicht glücklich damit, Peters Kinder zu haben, er will auch noch ihn und seine vielen Freunde im Nimmerland vernichten. Alle Piraten stehen loyal zu Hook und Du mußt an ihnen vorbeikommen, bevor Du Hook selber begegnest.

Dinge und Gegenstände

Während des gesamten Spiels findest Du Gegenstände, die Du einsammeln solltest. Einige sind wichtiger als andere, aber sie sind es alle wert gesammelt zu werden.

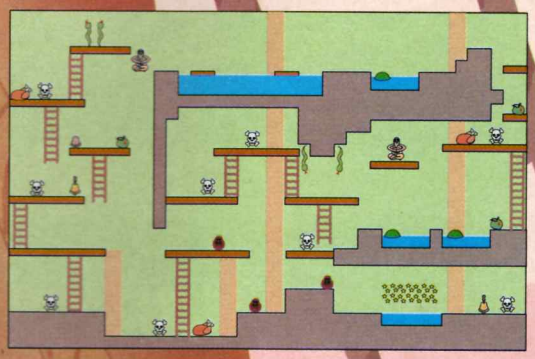
HUHN/KUCHEN/APFEL - Diese schmackhaften Imbisse erneuern Peters Energie.
MURMEL - Damit kannst Du Sternenbrücken überqueren.
GLÖCKCHEN - Damit Glöckchen Dich begleitet, mußt Du zuerst die kleine Glocke finden.
METALLDETEKTOR - Der Metalldetektor erlaubt es Dir, in bestimmten Levels nach versteckten Schätzen zu suchen.
AMBOSS - Sammle den Amboß während der Schwimmlevel ein, damit Du leichter über den Meeresgrund gelangst.
AUSTER - Sammle die Perlen in den Austernschalen, um die Unterwasserlevel zu beenden.
SCHATZKISTE - Sammle die Schatzkiste für 50 oder 100 Punkte.

Sich im Nimmerland zurechtfinden

Nun bist Du bereit, Dich auf Deine lange und schwierige Reise über die vielen verschiedenen Herausforderungen von Nimmerland zu begeben. Jeder Level muß genau durchsucht werden und die entdeckten Gegenstände müssen eingesammelt werden. Das ganze Spiel ist voller Entdeckungen, toller Spielfiguren und trickreichem Terrain.

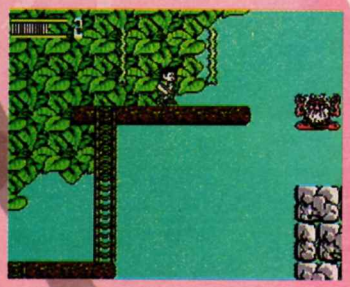
Gegen den Schurken Hook

Den Weg durch das Nimmerland zu finden, braucht Geschick und Urteilsvermögen und Du wirst jede Hilfe brauchen, die Du bekommen kannst. Wir hier vom Club Nintendo sind aber eher vom freundlichen und hilfsbereiten Typ und haben daher die Karten der ersten beiden Level für Dich aufgezeichnet, damit Du einen guten Start hast...



Der Piratenwald

Piraten überall und Dein einziger Freund ist Glöckchen! Der Piratenwald ist ein gefährlicher Start ins Spiel, voll mit entschlossenen Piraten und unfreundlichen Kreaturen. Durchsuche alle Gegenden, sammle alle Gegenstände und finde den Ausgang.



Die Geistermine

Laß Dich von den geisterhaften Erscheinungen, die herumrasen und komische Geräusche machen, nicht abschrecken. Sammle so viel Essen, wie Du kannst und liefere es bei Thudbutt ab, der Dir weiterhilft! Finde den Metalldetektor und dann gehe auf die Suche nach den versteckten Schatzkisten...

SCHLÜSSEL

- Rollende Felsen
- Thudbutt
- Piraten
- Guru
- Geisterpiraten
- Feuerspeiende Drachen
- Geistermatrosen
- Gorillas
- Trickreiche Spinnen
- Schildkröten
- Sterne
- Metalldetektor
- Glöckchen
- Glocke
- Huhn
- Apfel
- Kuchen

Es ist noch früh, aber Du hast noch einen weiten Weg vor Dir, um die Konfrontation mit Hook zu erreichen. Zwischen jetzt und dann, wirst Du viele neue Erfahrungen machen, die jedes Gramm Deines Geschicks erfordern werden.

Fliegen

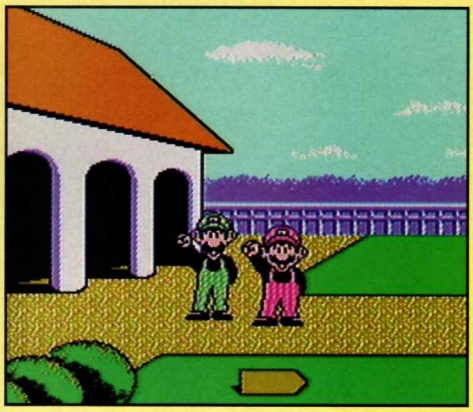
Zu ein paar Anlässen wirst Du in den Himmel steigen müssen, um weiterzukommen. Es ist schon einen Weile her, seit Peter geflogen ist, deshalb haben die Verlorenen Jungen einige Murmeln am Himmel plaziert, die ihm weiterhelfen. Sammle sie, während Du über den Himmel gleitest und alles sollte OK sein, aber achte auf die Dynamitstangen und die Donnerwolken, denn die könnten Deinen Flug abrupt beenden!

Rufio besiegen

Deine Geschicklichkeit mit dem Schwert wird im Kampf mit Rufio getestet. Bewege Dich schnell während Du Dein Schwert dazu verwendest, seine Jacke in Fetzen zu schneiden, bevor er dasselbe mit Dir macht!

Der Rest des Tests

Es gibt noch viele andere Level im Spiel, in denen Du springen und klettern mußt, um über das gefährliche Land zu gelangen. Springe in die Unterwasserwelt und achte auf Deine Schritte in den schlüpfrigen, gefrorenen Regionen der Schneespitzen. Vom Piratengrab zu Hooks Höhle, Du hast keine Minute Ruhe, wenn Du das Nimmerland von Hook und seinen Kumpanen befreien willst!



NES OPEN TOURNAMENT GOLF™

Jeder fragt sich, was machen Mario und Luigi an ihren seltenen freien Tagen? Hast Du jemals darüber nachgedacht, was sie in ihrer Freizeit machen? Nun, vielleicht erstaunt es Dich, daß sie jede Gelegenheit nützen, um ihre Schläger zu schnappen und sich auf den Weg ins Nintendo Club Haus machen, um eine schnelle Runde Golf zu spielen. Ja, diese Super Mario Brothers tun nichts lieber, als eine Runde Golf zu spielen und jetzt kannst Du ihnen am Tee Gesellschaft leisten...

Im Clubhaus

"NES Open Golf Tournament" ist ein Paradies für Golfer, mit einer Menge von verschiedenen Optionen und fantastisch herausfordernden Plätzen. Zusätzlich speichert das Spiel Deine Statistiken, rechnet Dein Preisgeld zusammen, erlaubt es Dir an ausgewählten Löchern zu trainieren und notiert sich auch noch Deine Rekorde an Deinen Lieblingslöchern, wie z.B. "Hole in One", "Albatros" oder "Eagle". Man muß nicht noch extra sagen, daß das Spiel so komplex und realistisch ist, wie nur möglich.

Willst Du eine freundschaftliche Runde mit einem Partner spielen, oder ist Dein Wille entweder achtzehn oder sechsunddreißig Löcher auf einem beliebigen der drei Plätze, in einem Stroke oder Match Spiel, zu gewinnen größer? Vielleicht bist Du ein Spieler und bevorzugst einen schnellen Return, in diesem Fall solltest Du nur auf ein Loch wetten. Den größten Gewinn gibt es aber für denjenigen, der den ersten Platz in einem 36-Loch Turnier gewinnt - vielleicht bist Du ja der erste, der eine Million gewinnt!

In 54 Löchern um die Welt

Du kannst unter drei verschiedenen Plätzen wählen, die alle ihre eigenen Gefahren und Eigenheiten besitzen. Werfen wir einmal einen Blick...

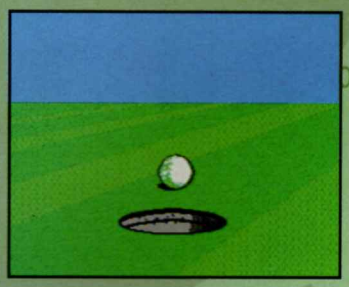
Der UK Platz - 7094 Yards. Par 72.

Wenn Du hier spielen willst, sind Gummistiefel angebracht, sagt man. Es gibt auch eine Reihe von gefährlichen Gewässern und eine Anzahl am Alptraum eines jeden Golfers - Bunker! Im gemäßigten Klima von Großbritannien findest Du auch heraus, daß die Windgeschwindigkeit ein bißchen höher ist, als auf den anderen beiden Plätzen.

Der US Platz - 7102 Yards. Par 72.

Der US Platz ist mehr für den Anfänger geeignet und ist ein bißchen mehr geradeaus, als die anderen, aber er ist bei Gott nicht einfach zu spielen. Es gibt einige sehr lange Löcher, die man meistern muß und das Loch Nummer 12 ist das längste der ganzen Serie mit seinen 642 Yards!

Der Japanische Platz - 7073 Yards. Par 72.



Als Erinnerung an den Strand hat der japanische Platz einige ziemlich weite Sandflächen, die Dich bis ans Limit treiben werden, wenn Du Dein Score niedrig halten willst. Es gibt auch einige Seen, die nur darauf warten, Deinen Ball zu schlucken, dieser Platz ist also wirklich nichts für Angsthasen!

Riskieren wir noch eine Blick

So wie in jedem Sport, ist es nett, eine Aufzeichnung seiner größten Erfolge zu besitzen und bei "NES Open Golf Tournament" sind alle Deine besten Löcher gespeichert, um sie sofort abrufen zu können, damit Du Deine Freunde beeindrucken kannst oder sich einfach Deine Laune bessert! Während des Spiels, solltest Du den Cup anstreben, zeigt Dir der Bildschirm eine Großaufnahme Deines Balles, wie er ins Loch, oder knapp daneben, rollt!

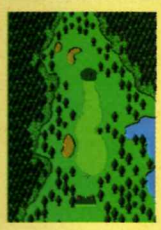
Wenn Du Schwierigkeiten hast, kannst Du Deine Lage immer überprüfen. Du bekommst auch einen Hinweis, welchen Schläger Du am besten auswählst. Das Spiel hat so viel zu bieten, daß der einzige Effekt, den Du nicht spürst, der Wind in Deinen Haaren sein wird - Du kannst aber immer noch in einen Ventilator investieren!

Geld auf der Bank

Im Golfspiel gibt es eine ganze Reihe von Geldpreisen zu gewinnen und dieses Spiel ist dabei keine Ausnahme. Neben dem Preisgeld kannst Du aber auch Turniere gewinnen oder indem Du nur auf ein Loch setzt, lukrative Bonusgelder einstreichen. Auf jedem Platz wird ein Loch ausgesucht für den längsten Schlag und den Wettbewerb, wer am nächsten zur Fahne schlägt. Solltest Du gut sein, wirst Du zum Sieger erklärt und kannst Dir eine von drei Flaggen aussuchen, aber hinter welcher verbirgt sich der Hauptpreis?

Wenn Du das Geld hast, besuche Guy The Gorilla, der es für Dich aufheben wird und Dir zeigt, wie reich Du geworden bist!

Komm her zum Tee



1

2

3

Nun geht die Action aber los und wir begeben uns auf den UK Platz, um die ersten Löcher zu spielen. Natürlich geben wir Dir auch ein paar gute Tips.

Loch 1: Par 4: 418 Yards

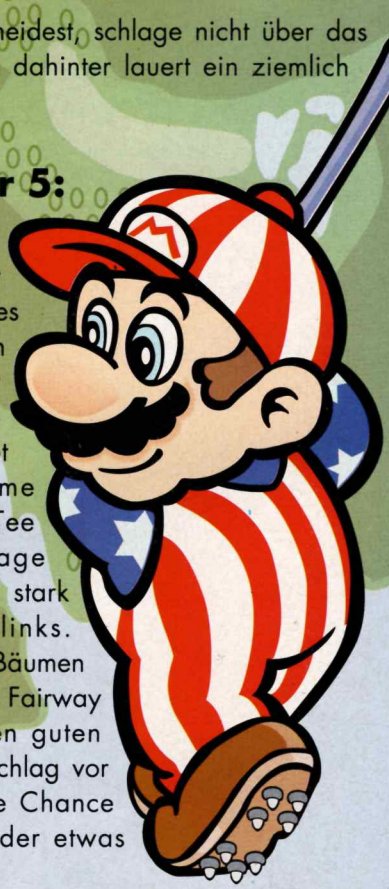
Dieses erste Loch ist ein ziemlich langes Par Vier, das einen sehr starken und genauen Tee Abschlag erfordert. Schlage zuerst von rechts nach links - es wäre ideal wenn Dein Ball auf dem Fairway zu liegen kommen würde, ein kleines Stück vor dem mittleren Bunker, damit Du einen ziemlich geraden zweiten Schlag machen kannst. Mit einem guten zweiten Schlag hättest Du sogar die Chance für einen Birdie.

Loch 2: Par 4: 393 Yards

Oh, bösartig! Dieses Loch kann man auf zwei Arten spielen. Mit einem starken Schlag nach links kannst Du den Flecken am Fairway erreichen und hast dann einen relativ kurzen nächsten Schlag vor Dir. Die andere Art ist, zuerst auf den rechten Fairway zu zielen, aber komme nicht zu weit nach links, sonst hast Du ein Problem mit den Bäumen. Egal, wie Du Dich entscheidest, schlage nicht über das Grün hinaus, denn dahinter lauert ein ziemlich großer Bunker.

Loch 3: Par 5: 550 Yards

Für ein Par 5 ist das ein recht kurzes Loch und man kann gut einen oder sogar zwei Schläge einsparen! Du mußt zuerst die Bäume gerade vor dem Tee schaffen. Schlage Deinen Tee Schlag stark und leicht nach links. Wenn Du an den Bäumen vorbei und auf dem Fairway bist, hast Du einen guten geraden zweiten Schlag vor Dir und eine echte Chance für einen Birdie oder etwas Besseres!



T2 TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

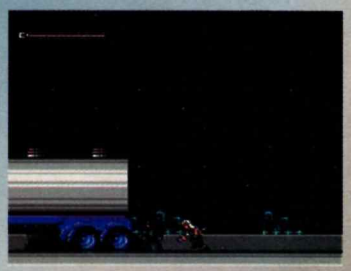
Er hat gesagt, daß er zurückkommt, und bevor Du Cyberdyne Systems Terminator sagen kannst, ist dieses freundliche und futuristische Modell wieder da, um in dieser Spielversion des Kinohits mitzumachen! Der Film war der teuerste, der je gemacht wurde und ein großer Hit in Kinos auf der ganzen Welt und nun scheint sich der Erfolg mit dem Videospiel zu wiederholen! Deine Mission ist es, den jungen John Connor vor seinen Feinden aus der Zukunft zu retten. Die Welt weiß es noch nicht, aber sie hängt von Dir ab...das ist der Judgment Day.

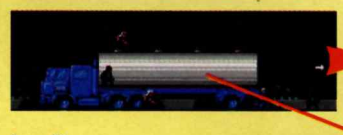
Hasta la Vista...Baby!

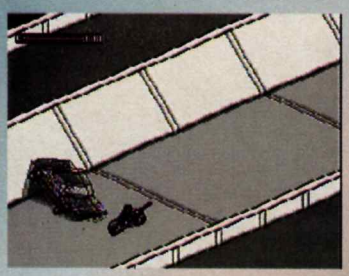
Der T800 muß John Conner um jeden Preis beschützen und das heißt, daß er in einige Konflikte mit den Kerlen auf seinem Weg geraten wird. Er ist aber ein robuster Bursche und weiß nichts von Angst, deshalb stellen ein paar Sterbliche keine große Herausforderung für ihn dar. Seine Stunde schlägt aber, wenn er sich dem anhänglichen und kraftvollen T1000 stellen muß. Das wird eine legendäre Begegnung...

Fit zum Kampf

Der T800 ist ziemlich handlich und auf den ersten Levels muß er mit seinen Fäusten auskommen. Kerle mit Eisenstangen und muskulöse Gauner versuchen ihn aufzuhalten. Sobald er mit seinen bösartigen Gegnern aufgeräumt hat, begegnet er einem großen Burschen... Vorsicht.







Die Pflicht ruft

Level Eins ist nur ein Geschmack von dem, was noch auf Dich wartet und eine ganze Reihe von Levels kommen noch, die der Geschichte des Films sehr genau entsprechen. Fahre Dein neues Motorrad durch den Kanal, verwende Dein Gewehr, um Dir den Weg durch die Tore freizuschießen. Ach ja, der T1000 ist Dir mit einem Laster auf den Fersen! Befreie Sarah Connor aus der gut bewachten Nervenklinik, wo der T1000 auch wieder auftaucht, und dann gehts weiter zum Hauptquartier von Cyberdyne Systems, um alles in Schutt und Asche zu legen!

Wo immer Du auch hingehst, der T1000 folgt Dir dauernd, und endlich... kommt ein Treffen zustande!

THE FLINTSTONES®

The Rescue of Dino & Hoppy

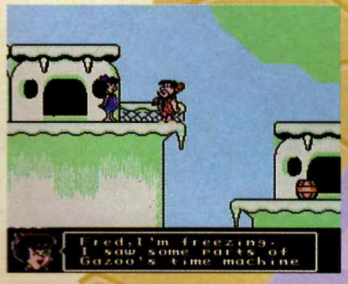
Yabba Dabba Doo!

Familie Feuerstein ist hier! Die Wildnis der Steinzeit trifft auf die Verrücktheit des Raumzeitalters und in dieser Kombination erwartet Dich ein Spiel voller Komik, Spaß und allem Drum und Dran, das die Comicserie so beliebt gemacht hat! Die NES Version stellt Dich in die Schuhe des jähzornigen Fred Feuerstein, den Du durch Steintal und die umliegende Gegend lenken mußt. Sogar ins 30. Jahrhundert geht die Reise, um dort die beiden Haustiere Dino und Hoppy, die von einem futuristischen Wissenschaftler entführt wurden, zu retten!

Triff die Familie Feuerstein!

Fred - Trotz seines Körperbaues ist Fred ein sehr flotter Bursche und kann sich an den Rand von Plattformen hängen, bevor er sich hinaufzieht. Er kann auch verschiedene Waffen verwenden, wie Steinäxte, Schleudern und Keulen, um mit den prähistorischen Störenfrieden fertig zu werden.

Wilma - Freds immer leidende Frau. Sei nett zu ihr und sie hilft Dir vielleicht!



Barney und Betty - Auch Freds Nachbarn haben gute Tips auf Lager.

Die prähistorische Provinz

Sieben schwierige Level erwarten Fred, jeder ist voll mit hungrigen Monstern, Steinzeit Verbrechern, gefährlichen Landschaften und übergroßen Wächtern! Jedes Mal, wenn Fred eine Stufe beendet, baut sein futuristischer Freund Gazoon einen Teil der Zeitmaschine wieder ein. Wenn sie komplett ist, können die Feuersteins ins 30. Jahrhundert schießen, um dort den Endkampf zu bestehen!

Steintal

Pterodactyle und feuerspeiende Seemonster wohnen in der relativ verschlafenen Stadt Steintal. Vorsicht, wenn Du die Fossilienbrücke überquerst!

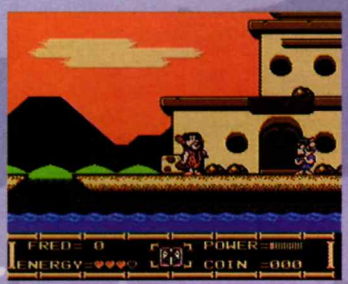
Reefrock

Eine echt harte Gegend und ungastlich auch noch! Sei vorsichtig, wenn Du durch die prähistorischen Abwasserkanäle hüpfst!

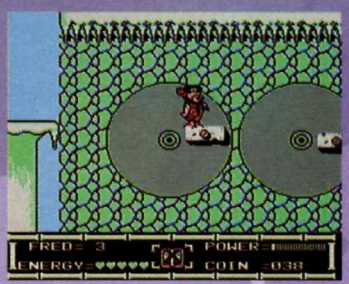
Eis City

Das Klima unter Null ist Fred sehr unwillkommen, er muß auch noch vielen tödlichen Fallen ausweichen, wenn er zum Ende kommen will!

Halte Dich fest!



Schlage den Dinosaurier, um ein Bonusleben zu bekommen.



Achte auf die schleichenden Kriminellen!

Hinter Steintal

Nach Eis City warten noch weitere Level auf Dich, darunter ein monsterverseuchter Dschungel, lavagefüllte Höhlen und gefährliche Gewässer. In jeder gibt es viel Spaß und eine große Herausforderung, die vielen verschiedenen Spieleigenschaften sollten Dich gut unterhalten und die Spannung nie enden lassen. Auf den Sportplätzen kannst Du zusätzliche Kräfte gewinnen! Diese Extrakräfte sind z.B. ein Sprung, eine Tauchmöglichkeit und Du kannst auch die Kraft zu Fliegen erwerben - alle diese Dinge sind unerläßlich, wenn Du Erfolg haben willst!

Spring nicht in die Nähe der Spitzen!

HIGH SPEED®

Erlebe den High Speed Flipper!

"Pinbot", mit seiner schnellen Action und großen Spannung, hat bewiesen, daß Flipper einen Platz unter den Videospielen verdient. "High Speed" ist das zweite Spiel in dieser Serie und bringt die beliebtesten Tische auf den Bildschirm. Dabei übertrifft es seinen Vorgänger bei weitem, indem es die Spannung des echten Spiels und die hi-tech Möglichkeiten des Nintendo Entertainment Systems kombiniert!

Der High Speed Tisch

Stoßstangen, Gefahren und Bonusgegenstände verzieren den bunten "High Speed" Flippertisch. Es gibt auf jeden Fall mehr zu entdecken, als man auf den ersten Blick sehen kann, und jede Menge Bonusgegenstände...

Die rote Ampel überfahren - Stelle alle drei Ampeln auf Grün, dann auf Gelb und schließlich auf Rot, bevor Du die Rampe hinaufschießt, um eine Polizeijagd zu beginnen. Feuere die Kugel um die Rampe, um in ein Multi-Kugel-Spiel zu starten, in dem sich drei Kugeln auf dem Tisch befinden!

Freeway Frenzy - Rase auf dem Santa Monica oder Bay Shore Freeway dahin, um massig Punkte zu verdienen!

Gefahren und Stoßstangen - Verschiedene Rampen tragen Deine Kugel um den ganzen Tisch, während blinkende Stoßstangen die Kugel wegschleudern und Deinen Punktestand erhöhen. Bestimmte Ziele in einer gewissen Reihenfolge zu treffen könnte sich als vorteilhaft herausstellen.

Flipper - Das Scrollen des Spiels erlaubt es Dir, die Flipper immer im Auge zu behalten.

Videospiel Bösewichte

Sogar die Aliens schauen kurz herein und drohen, Dir die Kugel wegzunehmen und sie nie mehr zurückzugeben! Andere versuchen, die Flipper aufzulösen, also, wenn ein Alien auf den Bildschirm kommt, ziele mit der Kugel darauf! Falls Du das Alien die Kugel nehmen läßt, schüttle den Tisch rasch mit den Controller Knöpfen, aber achte auf einen möglichen Tilt!

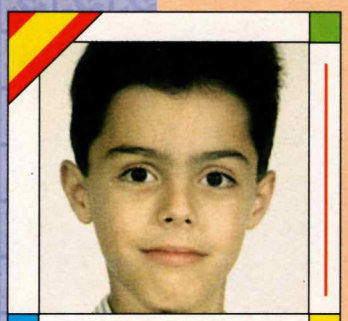
Bonusgegenstände

Zwei Arten von Symbolen führen zu Bonusstufen. Sammle drei Hubschrauber, um in einem reifenquietschenden Rennen zu spielen, oder schnappe Dir drei SAFES, um in das schwierigere Pachinko Spiel zu gelangen. Beende diese Runden, um wirklich viele Punkte zu gewinnen. Du bekommst auch die Chance einige spezielle Eigenschaften, wie Kickbacks oder Zusatzspiele zu bekommen.

11

Christopher Rolfe

Lieblingsspiele: Super Mario Land, Paperboy, Balloon Kid
Höchstpunktezahl: Super Mario Land in 3 Tagen, Double Dragon in 2 Tagen beendet.
Hobbies: NES, Fußball und Tennis spielen.
Größter Wunsch: Eine tragbare Videokonsole konstruieren, die so gut wie der Game Boy™ ist.



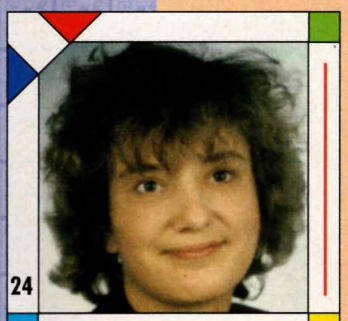
Jose Maria Crespi de los Reyes

Lieblingsspiele: Kung Fu Master, Super Mario Land, Castlevania
Höchstpunktezahl: Kung Fu Master beendet.
Hobbies: Game Boy™ und Fußball spielen.
Größter Wunsch: Alle Game Boy™ Spiele zu besitzen.

4

Jesse Lee Pastora

Lieblingsspiele: Chip & Chap
Höchstpunktezahl: Chip & Chap in 1 Woche beendet
Hobbies: NES spielen, streiten und Schokolade essen!
Größter Wunsch: Ins Marioland zu gehen.



24

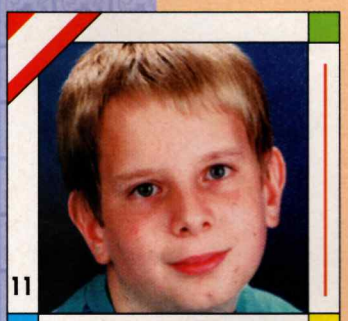
Marie Pierre Borez

Lieblingsspiele: Alle Super Mario Spiele, Duck Tales™
Höchstpunktezahl: SMB in einer halben Stunde, Duck Tales™ in zwei Tagen beendet.
Hobbies: Meine vier Monate alte Tochter, tauchen.
Größter Wunsch: Alle NES Spiele zu beenden und im Roten Meer zu tauchen.

13

Axel Siegenthaler

Lieblingsspiele: SMB 3, Bayou Billy und Mission Impossible.
Höchstpunktezahl: Duck Tales™ in 2 Tagen und Gremlins 2 in 5 Tagen beendet.
Hobbies: NES und Basketball spielen.
Größter Wunsch: SMB 3 und Mission Impossible beenden.



11

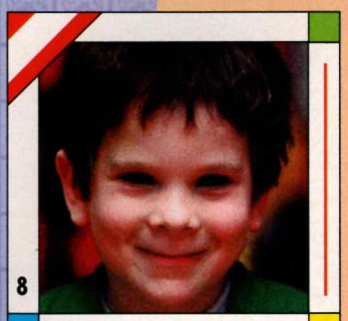
Bernhard Stummer

Höchstpunktezahl: SMB 1 und 2, Mega Man 1 und 2, Zelda 1 und 2 beendet.
Hobbies: NES spielen, fernsehen, schwimmen, Briefe an Nintendo schreiben.
Größter Wunsch: Für Nintendo zu arbeiten.

12

Andrea Barberis

Lieblingsspiele: Soccer, Tennis
Höchstpunktezahl: SMB in einer Woche, Duck Tales™ in zwei Tagen beendet
Hobbies: NES und Fußball spielen.
Größter Wunsch: Ein berühmter Fußballspieler zu werden!



8

Andreas Stummer

Höchstpunktezahl: Zelda 1 und Double Dragon 2 beendet.
Hobbies: NES spielen, schwimmen.
Größter Wunsch: Für Nintendo zu arbeiten.

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

©Walt Disney Co. – ™Capcom Co. Ltd.

MEGA MAN 3

Der ultimative Superheld ist wieder da!

Kann es wahr sein? Kann Dr. Wily wirklich zu den Guten übergelaufen sein? Es sieht zumindest so aus. Dr. Wily hat sich mit Dr. Light und Mega Man zusammengeschlossen, um einen Roboter zur Friedenserhaltung zu konstruieren. Die Fragmente für diesen Androiden sind über acht feindliche Minenwelten verstreut, die Mega Man durchwandern muß, um für die beiden Doktoren Sicherheit zu schaffen, wenn sie diese Regionen besuchen und dort forschen. Komischerweise hat jede Welt einen Roboter Master, der den früheren Androiden des nun ehrlich gewordenen Dr. Wily verblüffend ähnlich sieht. Doch, während er auf der Seite der Guten steht, kann er ja nicht viel Schaden anrichten, oder...?

Ein Mega Man und sein Hund

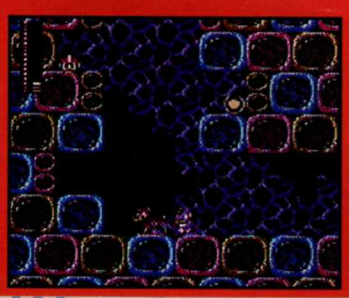
Mega Man - Der Veteranenheld der beiden vorhergehenden Abenteuer, dieser tapfere Android hat in der Zwischenzeit einige Verbesserungen bekommen. Er kann immer noch die Kräfte von besiegten Feinden annehmen, so wie laufen und springen, nun hat er aber zusätzlich die Fähigkeit zu schlittern - dadurch kann er sich durch schmale Öffnungen quetschen und an gefährlichen Fallen vorbeirasen.

Rush - Lassie hat das nie gemacht! Rush ist der Wunderhund von Mega Man und als solcher kann er natürlich verschiedene Kräfte nützen.

Gegenstände und Bonus

Mega Man braucht alle Hilfe, die er bekommen kann, wenn er seine Aufgabe bewältigen möchte. Die gelben Energiebehälter erneuern die Gesundheit unseres Superhelden. Die Powerbehälter verstärken die Energie der Kraft die momentan in Verwendung ist. 1-Ups bringen Extraleben und die Energietanks erlauben es Mega Man, seine Energie immer dann aufzufüllen, wenn er es braucht. Es erscheinen auch rote Tanks, einige enthalten gelbe Energiebehälter, andere 1-Ups!

Achte darauf, jede Ecke zu untersuchen, um die Bonusgegenstände zu erreichen!



Die Rush Marine - Man bekommt sie später im Spiel und das tolle Team kann sich damit unter Wasser vorwärtsbewegen.

Der Rush Sprung - Rush startet mit dieser Fähigkeit, die es Mega Man erlaubt, auf seinen Rücken zu springen und dann weit hinauf in den Himmel zu federn, dank einer hilfreichen Spirale.

Der Rush Jet - Diesen findet man auch später im Spiel, er trägt Mega Man nach oben über Schluchten und gefahrvolle Fallen.

Die acht Länder der Roboter Master

Trotz Mega Mans neuen Fähigkeiten und seinem Gefährten, muß er noch eine ganze Menge arbeiten, um die verschiedenen Begegnungen und Konfrontationen zu überleben!

Hallo Freunde!

Ich habe eine tolle Neuigkeit für Euch alle!!! Ab sofort könnt Ihr bei uns Club Nintendo T-Shirts, Sweater und Baseball-Mützen bestellen!!

Fülle einen PSK Erlagschein nach unten abgebildetem Muster aus. Vergiß nicht die Stückzahl, die Bestellnummer und die gewünschte Größe anzugeben!

Alle Preise sind inklusive 20% MwSt., Porto- und Versandkosten. Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung in das dafür vorgesehene Feld ein und überweise den Betrag auf das PSK Konto Nr. 93.014.515 Auf dem Einzahlungsschein mußt Du angeben: Deinen Namen, Deine vollständige Adresse und was Du bestellen möchtest.

Unsere Adresse ist: **Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H. Club Nintendo Magazinstr. 4 5027 Salzburg**

T-Shirt ÖS 249, -
Best.nr: 101

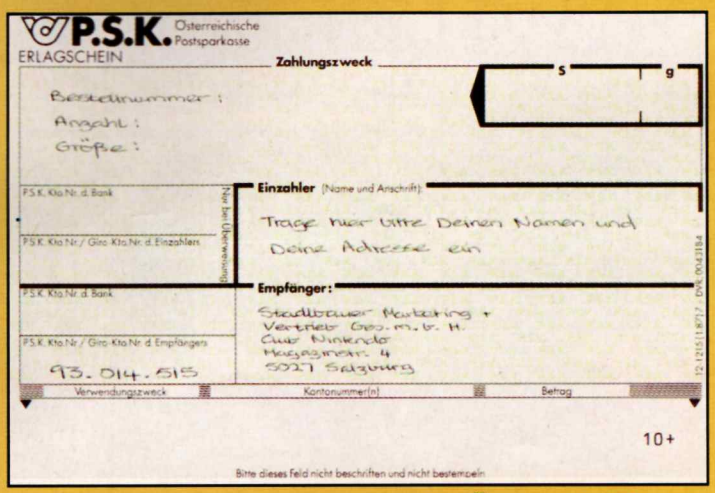
Baseball-Mütze ÖS 149, -
Best.nr: 102

Sweater ÖS 399, -
Best.nr: 102

Nach Eingang Deiner Zahlung mußt Du uns noch ungefähr 20 Tage Zeit lassen, dann senden wir Dir die bestellten Dinge per Post zu.

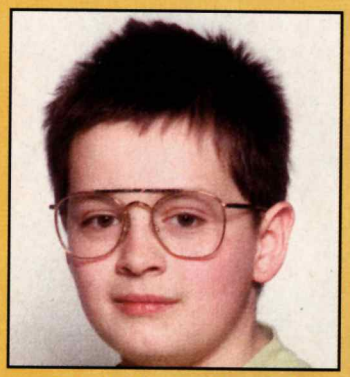
Größen:
116,128,140,152,
S,M,L,XL.

Ich freue mich schon darauf, Euch alle in Club Nintendo Ausstattung zu sehen!!!!!!



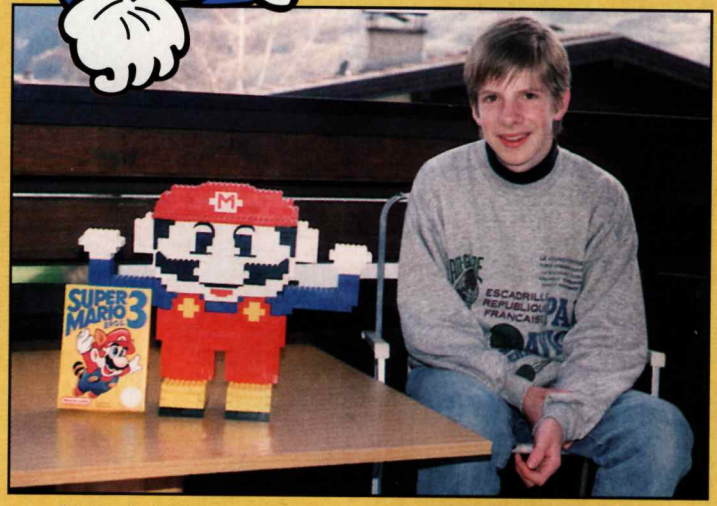
Das Angebot gilt nur für Österreich!

Da wir so viele Spielerprofile und Fotos zugeschickt bekommen, daß wir nie alle im Heft abdrucken können, haben wir uns dazu entschlossen nur Eure Fotos und Namen abzudrucken, damit ihr sehen könnt, daß wir alle Eure Einsensendungen wichtig nehmen und auch gerne ins Club Magazin bringen wollen!!!



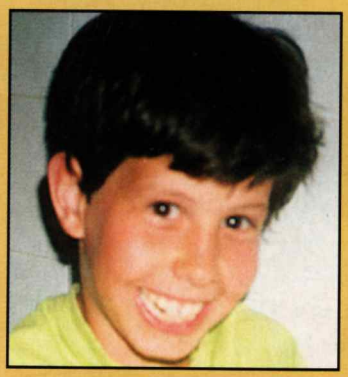
Christoph Strobl

Heinz Dalkolmo



Harald Fuetsch

Michael Feiertag



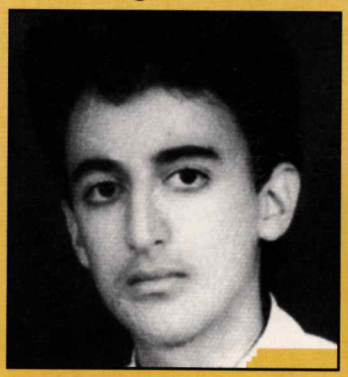
Norbert Kittag

Georg Schuster

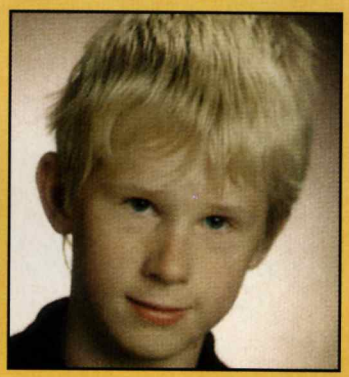
Stefan Gindl

Robert Zauner

Alexander Erlinger



Puria Ordubadi



Daniel Martinek

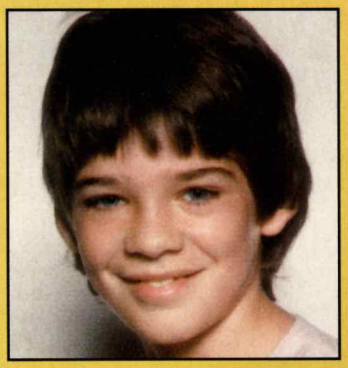
Hosan Talabani

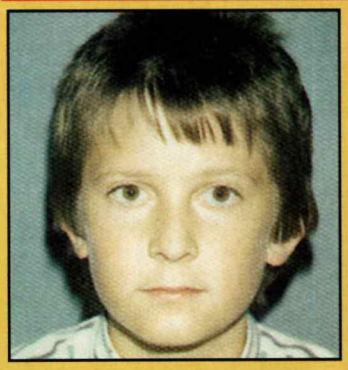
Hardie Talabani

Marcus Unger

Wilko Kohlmayer

Christof Kier

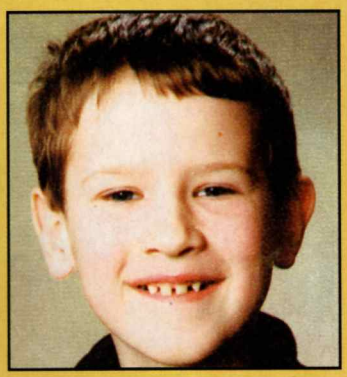

Danny Ratschen

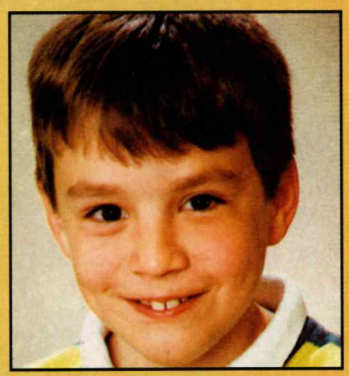

Herbert Adelmann

Christoph Korizek

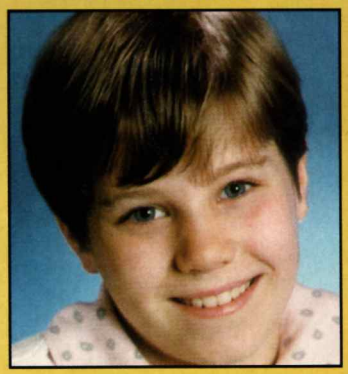
Daniel Ristiwojcenic

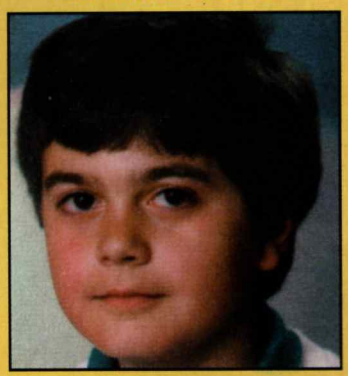
Daniel Mair


Dominik Teuber


Sebastian Stummer

Emanuel Duda

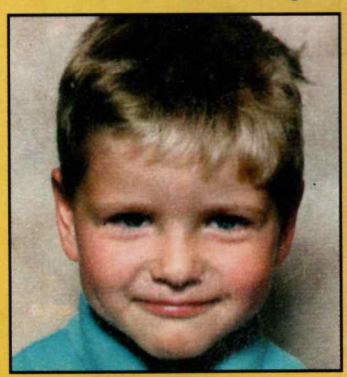

Martina Pratscher


Bernhard Krenninger

Rene Binder

Markus Kanz

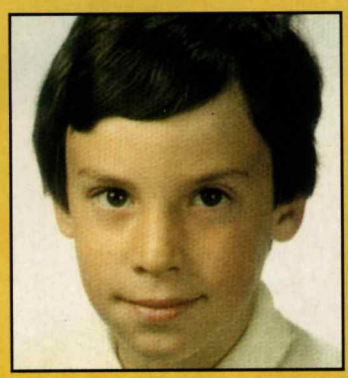
Hansi Moser


Manuel Schörghuber

Oliver Harbourn

Rene Kerecz

Michael Wagner


Johannes Lehrner

Ninos Gecer

Die Galerie

Thomas Tatzl

Christian Zant

Harald Fugowitz

Alexander Ruppert

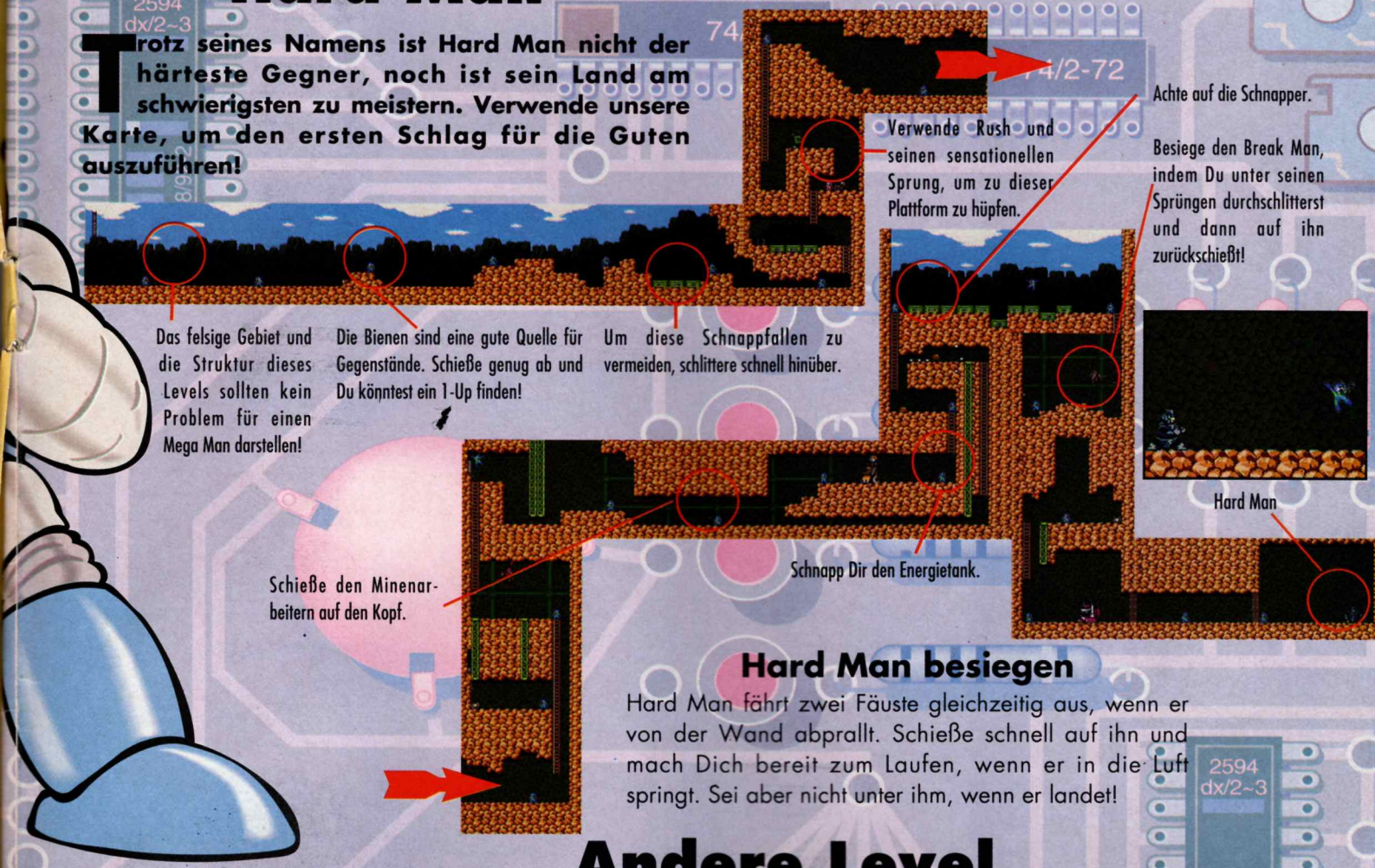
Mathilde Linsenmayer

Sabrina Terkel

Benjamin Neudorfer

Hard Man

Trotz seines Namens ist Hard Man nicht der härteste Gegner, noch ist sein Land am schwierigsten zu meistern. Verwende unsere Karte, um den ersten Schlag für die Guten auszuführen!



Hard Man besiegen

Hard Man fährt zwei Fäuste gleichzeitig aus, wenn er von der Wand abprallt. Schieße schnell auf ihn und mach Dich bereit zum Laufen, wenn er in die Luft springt. Sei aber nicht unter ihm, wenn er landet!

Andere Level...

Spark Man

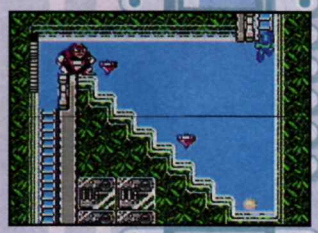
Eine Anzahl an elektrischen Fallen verschönert diesen ziemlich geladenen Level, in dem es auch sich hebende und senkende Plattformen gibt, die Mega Man in eine Reihe von Stacheln bohren könnten, wenn er nicht schnell ist!

Snake Man

Der ist ein wirklich schlüpfriger Bursche, mit einer Landschaft die sich dreht und wendet und einer Menge von insektenäugigen Monstern. Achte auf die riesige Schlange, die plötzlich zum Leben erwacht!

Needle Man

Einige sehr gefährliche Stacheln versuchen Mega Man in diesem Level zu zerstören. Er muß sich auch noch um zahlreiche Zylinder kümmern.



Top Man

Die Route zu Top Man wird von vielen Feinden blockiert, inklusive einer übergroßen und sehr verspielten Katze und eines sich drehenden Kämpfers. Das Gelände, in einem verwirrenden Muster, ist genauso schwer zu überwinden.

Shadow Man

In einer schwach erleuchteten Höhle muß sich Mega Man an einer Anzahl an Aliens und Fallen vorbeikämpfen, bevor er zum Endgegner gelangt. Paß auf, wenn die Lichter ausgehen!

Magnet Man

Eine weitere unterirdische Höhle zieht Mega Man an und wirft ihn an jede Menge magnetisierter Feinde. Die so beliebten verschwindenden Blöcke kommen hier mit Nachdruck ins Spiel.

Gemini Man

Schlüpfrige Plattformen machen Platz für einen Ausbruch an Farben und einige ziemlich hinterhältige Fallen, in der Gemini Man Stufe. Rush ist unersetzlich, wenn es darum geht verschiedene Fallen unschädlich zu machen.

Nach dem Friedenserhalter

Alte Freunde warten auf Mega Man, falls er die acht Minenwelten überlebt. Nun erfährt unser Superheld, daß nicht alles so ist, wie es sein sollte, aber was? Vergiß nicht die alte Weisheit - ein Leopard wechselt nie seine Flecken...

Das Warten ist vorbei. Die Technologie von morgen ist heute schon da! In einigen Ländern ist das Super Nintendo Entertainment System® ja schon auf dem Markt und hatte großen Erfolg. Die super 16-Bit Technologie, unglaubliche Graphiken und ein atemberaubender Sound bringen Videospiele in eine neue Dimension. Setze Dich zurück und lies weiter - Du hast noch nie vorher so etwas gesehen...

Mit dem SNES bekommst Du: eine SNES Konsole, einen SNES Spielcontroller, einen Kabelsatz und einen Adapter, sowie gratis das Spiel "Super Mario World".

Super Technologie

Das Super NES besitzt einen 16-Bit Prozessor, im Gegensatz zum NES, das einen 8-Bit Prozessor hat. Das heißt grundsätzlich, daß alles schneller geht, da die Informationen mit Hochgeschwindigkeit bearbeitet werden und dadurch mehr auf dem Bildschirm erreicht werden kann. Die Graphik und Sound Chips sind ebenfalls weiter entwickelt, als alles was es bisher auf dem Videospiel Sektor gegeben hat. Es gibt auch einige spezielle Dinge, die das SNES ausführen kann, die zu erstaunlichen Effekten führen.

Super Spielspaß

Mit der neuesten Technologie kann das SNES auch weiterentwickelte Spiele anbieten, die noch mehr Spaß und Herausforderung für Dich bringen! Zuerst einmal haben die SNES Controller sechs Feuerknöpfe zusätzlich zum Start und Select Knopf und dem obligaten Steuerkreuz. Vier Feuerknöpfe befinden sich auf der Oberseite des Controllers, während sich die beiden restlichen auf der Rückseite liegen. Du hast also alles gut im Griff. Mit so vielen Knöpfen ist auch die Intensität und Interaktion mit den Spielfiguren auf dem Bildschirm dramatisch verbessert worden.

Offensichtlich werden die Spiele noch ansprechender, mit Graphiken der Superlative und größeren Spielfiguren, doch auch die Geschwindigkeit (die Maschine kann bis zu 128 sich bewegende Figuren gleichzeitig kontrollieren) und die Speicherkapazität sind vergößert worden. Du bekommst dadurch tiefere und weitläufigere Spiele, die das SNES so einzigartig machen.

Super Aussicht

"Auflösung" - Das ist die Anzahl der Bilder auf dem Bildschirm, mit einer höheren Auflösung kommen mehr Bilder zustande. Das SNES kann erstaunliche 512x448 Bilder zeigen, das ist weit mehr, als die meisten anderen Videospiel- oder Computerspielsysteme.

"Farben" - Für größere Authenizität und Realität kann das SNES 256 Farben aus einer Palette von 32.768 gleichzeitig zeigen. Dadurch kann man auch die kleinsten Details und lebensnahe Figuren zeigen, wie in den Spielen "Super Soccer" oder "Castlevania IV".

"Scaling" - Erlaubt dem SNES jedes Bild auf dem Bildschirm zu vergrößern oder zu verkleinern und dabei die richtige Proportion für den größten Effekt zu halten. Das funktioniert besonders in "Super Mario World", wenn ein Wächter besiegt wird, da er sich in Richtung des Bildschirms dreht, bevor er zu einem kleinen Punkt reduziert wird!

"Rotation" - Dieser spezielle Effekt läßt das SNES jedes Bild auf dem Bildschirm um 360 Grad rotieren. Das wird in "F-Zero" verwendet, wenn ein Fahrzeug crasht - es wird um 180 Grad gedreht, um das kaputte Fahrzeug in Flammen aufgehend zu zeigen! Man muß nicht extra sagen, daß dieser Effekt den SNES Spielen noch mehr Atmosphäre verleiht!

"Multi-Level Scrolling" - Diese einzigartige Eigenschaft läßt den Hintergrund in einer anderen Geschwindigkeit scrollen und gibt ein echtes Gefühl von Entfernung.

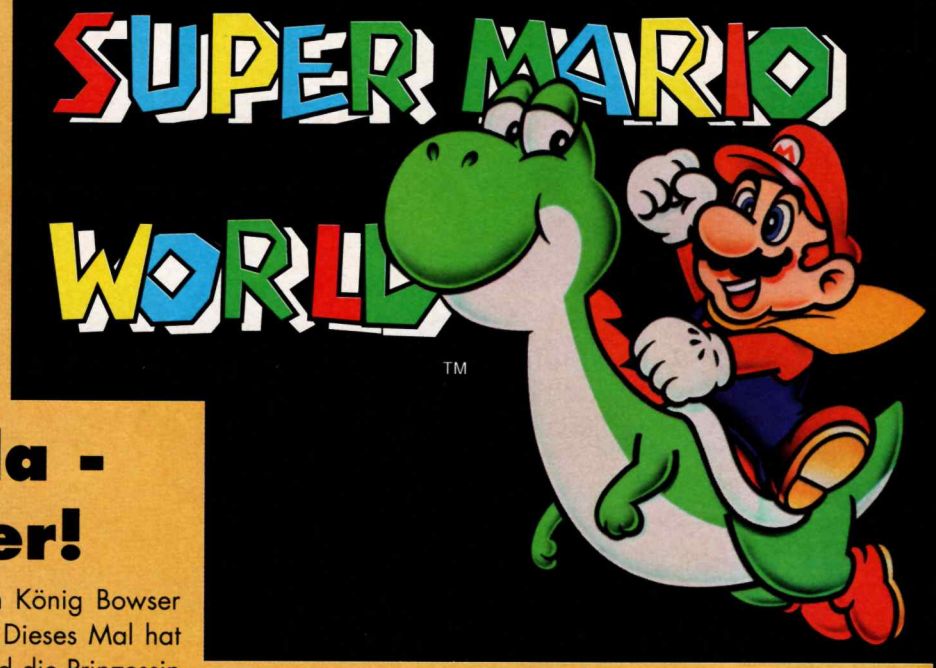
Super Töne

Der Ton ist genauso eindrucksvoll, wie die Graphiken, mit dem angebotenen Acht Kanal Digital Stereo Sound. Das heißt, daß das SNES acht verschiedene Instrumente oder Sounds gleichzeitig mit der Qualität eines CD Spielers wiedergeben kann. In "Super Mario World" wird der Sound "hohl", wenn Du dunkle Höhlen betrittst, was wirklich zur Atmosphäre beiträgt, während "Super Soccer" erstaunliche Soundeffekte und Sprachsequenzen bietet, sogar das Brummen, wenn ein Spieler vom Ball weggeschoben wird!

Super NES

Ohne Zweifel ist das Super NES eine der aufregendsten Videospiel- Entwicklungen für viele, viele Jahre. Die Power ist herausragend, doch es sind wirklich die Spiele, die das System so ansprechend machen. "Super Mario World" kommt gratis mit dem Gerät mit und es sind noch viele andere Spiele zu haben bzw. in Planung. Du kannst sicher sein, daß Club Nintendo Dich über die Neuheiten und zukünftigen Entwicklungen in jeder Ausgabe auf dem Laufenden halten wird!

Ein Nintendo Videospiel System würde nicht echt sein ohne ein Super Mario Spiel und das SNES ist da keine Ausnahme! Es gibt das supertolle "Super Mario World" für das SNES!



Bowser ist da - schon wieder!

Die Technologie kann sich ja ändern, doch König Bowser hält immer noch an seinen alten Tricks fest. Dieses Mal hat er das Land der Dinosaurier übernommen und die Prinzessin wieder einmal gekidnapped. Einige Leute lernen nie dazu!

Es ist ein Vogel... Es ist ein Flugzeug... nein, es ist Umhang Mario!

Hey, vergiß Luigi nicht!

Mario - Der immer trickreiche Held vieler Abenteuer! Er kann sich in einen feurigen Mario oder in Super Mario verwandeln, indem er das jeweilige Power-Up schnappt. Jetzt kann er sich aber auch in Umhang Mario verwandeln, der die Kraft zu fliegen besitzt!

Yoshi - Der neueste Star, der Mario in seinen Abenteuern hilft! Mario kann auf Yoshi herumreiten, der Feinde fressen kann und den Weg für unseren furchtlosen Helden freimacht!

Im Dinosaurierland

Zu sagen, daß das Dinosaurierland riesig ist, wäre eine ziemliche Untertreibung - Du hast so etwas noch nie gesehen! Zahllose Feinde, inklusive Goombas, Super Koopas, dem Big Boo und Chargin' Chucks, die alle die Order haben, Mario zu stoppen und jeden nur möglichen Trick zu versuchen! Diese Burschen sind etwas intelligenter als die früheren Mario-Belästiger, er muß also noch einfallsreicher und unverwüstlicher werden, als normal, um zu überleben!

Es gibt insgesamt sieben Regionen, jede wird von einem von Bowsers Koopa Bösewichten bewacht, die aus einer Menge verschiedener Levels bestehen. Gott sei Dank, hat Mario eine Reihe von speziellen Bewegungen auf Lager, so wie schlittern, sich drehen und stampfen, was ihm hilft, sich aus verzwickten Situationen zu manövrieren.

Die Action beginnt auf Yoshis Insel, wo schon viele heimtückische Fallen aufgestellt wurden. Finde den grünen Dinosaurier, um die Oberhand in dieser monsterverseuchten Gegend zu gewinnen!

"Super Mario World" ist ein fantastischer Fortschritt und zeigt, was das Super NES wirklich kann. Mit den normalen Levels und Eigenschaften kommen buchstäblich hunderte von Bonusgegenständen, Geheimräumen, versteckte Gebiete, spezielle Techniken und neue Tricks ins Spiel, die man entdecken muß! Das ganze Spiel ist riesig, aber das Beste daran ist, man bekommt es gratis mit dem SNES! Was kann man noch verlangen?

Yoshi ist eine große Hilfe in diesem Abenteuer!

Da gibt es eine Reihe von gefährlichen Begegnungen!

Zukünftige Attraktionen

Mit dem Super Nintendo Entertainment System kommt auch eine Kapazität für größere, bessere und anregendere Spiele. Bei Nintendo versuchen sie das gesamte Potential auszuschöpfen und wenn man sich den Neuerscheinungskalender so ansieht, haben sie allerhand für Dich vorbereitet!

Spiele, Spiele, Spiele...

"Super Mario World" mag zwar so aussehen, wie das heißeste Spiel aller Zeiten, doch es ist nur die Spitze eines Eisberges. Es gibt noch viele andere Spiele in Reserve und es sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein, von Strategie zu Sport, von Action zu Abenteuer.

Abenteuer

Castlevania IV
Addams Family
The Legend of Zelda - A Link to the Past

Sie sind unheimlich und spukhaft, und sie kommen auf Dein SNES!

Diese Abenteuer garantieren nicht nur Spielspaß mit höchster Qualität, sondern bieten auch Graphiken und Sound der Superlative!

Action

F-Zero
Final Fight
Super R-Type
UN Squadron
Ultra Man
Paperboy 2

Super R-Type bietet tolle Graphiken und einen Supersound!

Eine sehr unterschiedliche und weitläufige Abteilung, die einige der besten Game Paks aller Zeiten enthält!

Sport

Super Tennis
Super Soccer
WWF

Super Soccer ist die bisher authentischste Fußballsimulation!

Die Betonung bei den Sporttiteln liegt auf dem Realismus, sei es bei den Bewegungen, Meisterschaftsoptionen, Spielspaß oder den Graphiken. Alle drei Spiele sind die besten ihrer Klasse!

Du hast noch nie so eine Animation wie in WWF gesehen!

Strategie

Lemmings
Sim City

Mach Dich bereit für die Lemmings!

Die pure Power des Super NES ermöglicht es Strategiespielen noch mehr Möglichkeiten in Bezug auf Spielspaß und Spieldauer einzubauen, wie die beiden oben angeführten Titel beweisen. Sie sind völlig verschieden, von jeder anderen Art Videospiel, die Dir bisher begegnet ist!

Baue Deine eigene Metropole mit Sim City!

Das Super Nintendo Scope

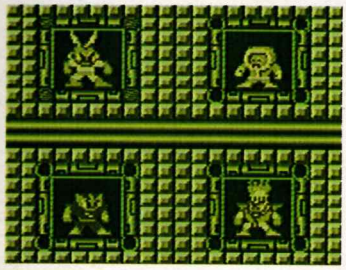
Das erste Zubehör zum SNES ist das unwahrscheinliche Super Nintendo Scope, das ein einzigartiges Infrarotgeschütz ist! Es liegt auf Deiner Schulter und bietet genaueste Treffsicherheit, sowie sechs superstarke Spiele. Es wurde so gebaut, daß es sowohl Rechts-, als auch Linkshänder verwenden können. Die Anordnung der zahlreichen Feuerknöpfe macht es leicht das Gerät zu bedienen. Wir bringen in einem der nächsten Hefte einen ausführlichen Bericht!

Heiße tragbare Action!

Wenn Mega Man sich nicht um die Probleme der Welt in seinem neuesten NES Abenteuer "Mega Man III" kümmert, kämpft er gegen seinen alten Feind Dr. Wily auf dem Game Boy™! Mit acht Super-Power Feinden und mit neuen herausfordernden Levels ist dieses tragbare Abenteuer genauso gut wie die NES Titel!

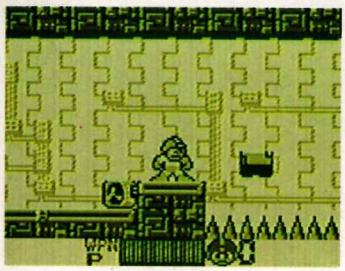
Mega Man in Monochrom

Trotz der offensichtlichen Größenunterschiede, hat Mega Man noch einen kräftigen Schlag und eine endlose Energieversorgung für seine Plasma Kanone, um ihm weiterzuhelfen. Zweifellos ist seine beste Eigenschaft, die Fähigkeiten besiegter Feinde auszusaugen und sie dann für seinen weiteren Kampf gegen das Böse einzusetzen!



Die Droiden des diabolischen Doktors

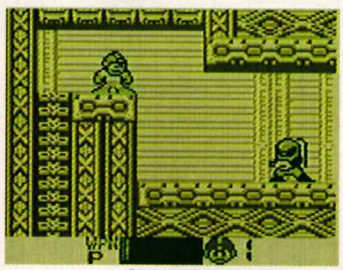
Es gibt insgesamt acht Roboter, die der böse Dr. Wily losgelassen hat, jeder mit einer speziellen Kraft. Du begegnest Quick Man, Heat Man, Bubble Man und Flash Man später im Spiel - das heißt, wenn Du die ersten vier überstehst!



Cut Man

Cut Man

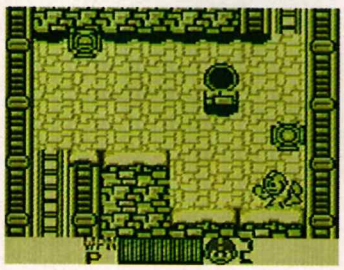
Der Cut Man Level beinhaltet nicht nur eine Anzahl an elektronischen Monstern, sondern auch einige bösartige Fallen. Es gibt zahllose Förderbänder, die drohen Dich in bodenlose Löcher fallen zu lassen, sowie stachelige Bälle, die ohne Warnung auf Dich zu rollen. Cut Man selbst ist so gemein, böse und dreckig, wie sein ganzer Level und Du wirst Dich gehörig anstrengen müssen!



Elec Man

Elec Man

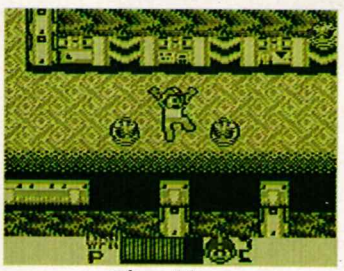
Trotz der Tatsache, daß Elec Man weit davon entfernt ist, unbesiegbar zu sein, ist der Level, der dem Roboter vorausgeht, einer der herausforderndsten. Elektrische Ventilatoren blasen Dich herum, als ob Du leichter als Papier wärst, Blocks verschwinden plötzlich, elektrische Kraftfelder hindern Dich daran, bestimmte Gebiete zu erreichen und um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, mußt Du auch noch den offenen Himmel auf einem ziemlich klapprigen Fahrzeug überqueren. Um es noch schwieriger zu machen, gibt es auch noch eine Reihe von Feinden, aber Elec Man kann ziemlich leicht mit der regulären Waffe zerstört werden.



Ice Man

Ice Man

Im gefrorenen Reich von Ice Man bleibt die Action trotzdem heiß - schlüpfrige Plattformen machen sogar Superhelden Probleme, während fallende Stalaktiten, die zwar manchmal hilfreich sind, auch ziemlich tödlich sein können. Zu allem Überfluß ist Ice Man auch noch ein recht kühler Geselle mit einem sehr starken Angriff.



Fire Man

Fire Man

Eine ganze Menge feuriger Hindernisse verschönern diesen Level mit Lavagruben, Feuersäulen und Flammenmonstern. Es ist gut, daß Mega Man so gebaut wurde, um jede Umgebung zu überleben! Einer paar der härtesten Gegner sind neben Fire Man die Fackelmänner, deren flammendes Haar tödliche Feuerbälle produziert, die Deine Erfolgsaussichten verbrennen könnten!

Die Welt retten

Noch mehr Spannung wartet auf Dich in diesem fantastischen Game Pak, mit vier weiteren Robotern und natürlich der Konfrontation mit Dr. Wily. Man braucht schon einen speziellen Superhelden, um Dr. Wily dieses Mal zu besiegen!

Hook Die magischen Abenteuer von Peter Pan und Glöckchen gibt es jetzt auch auf dem Game Boy™ mit allen Finessen und Eigenschaften des NES Spiels!

Als Pan, mußt Du durch die gefährlichen Gegenden von Nimmerland reisen und nach Hook suchen, der Deine Kinder entführt hat. Durch den Piratenwald, über das eisige Gelände der Schneespitzen und tief in die Gewässer der Marine World mußt Du gehen, nach hilfreichen Gegenständen suchen und Dein Messer benutzen, um den vielen Anhängern von Hook zu widerstehen.

"Hook" ist mehr als nur ein weiteres Plattform-Spiel - die Level sind verschieden und interessant, während die Fallen und Rätsel hinterhältig sind, genauso wie der schreckliche Hook selbst! Jeder Abschnitt der weitläufigen Levels muß erforscht werden, denn viele unbedingt notwendige Gegenstände sind gut versteckt!

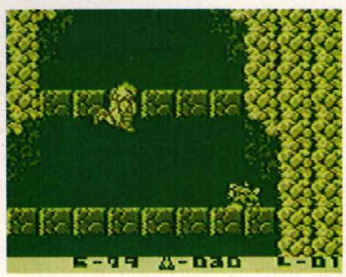
Mit so vielen Levels und so viel zu erledigen ist "Hook" sicher ein großer Spaß für alle!

Samus Aran, der weibliche Star des NES Spiels "Metroid" bringt die Weltraumabenteuer in ein neues Gebiet mit dieser spektakulären Fortsetzung auf dem Game Boy™.

Du mußt Samus durch den Planeten SR888 führen, der eine komplexe, labyrinthartige Welt mit Hunderten von Aliens und Kreaturen ist. Deine Reise ist eine Suche nach den letzten Metroids, die Du zerstören mußt, aber zuerst solltest Du verschiedene Gegenstände finden, die Dir dabei helfen können...

Wie im originalen "Metroid" ist der Planet sehr groß und Du solltest eine Karte zeichnen, wenn Du nicht verloren gehen willst! Am Anfang kannst Du Raketen und Laserstrahlen verwenden und damit durch die kargen unterirdischen Höhlen gelangen. Spare Deine Energien, schieße auf Aliens und halte Ausschau nach alten Ruinen, wo Du zusätzliche Ausrüstungsgegenstände finden kannst. Du mußt auch diese Metroids finden und bekämpfen - ein echter Test Deiner Kampffähigkeiten.

"Metroid II" fängt die Atmosphäre und die Spannung des klassischen Originals gut ein und fügt viele neue Elemente hinzu, die das Spiel noch aufregender machen. Die Graphiken sind eindrucksvoll, mit großen Spielfiguren und weichem Scrolling. Abenteuer Fans werden begeistert sein!



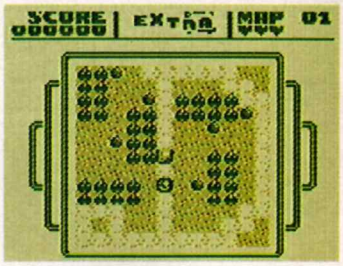
Den Do machen...

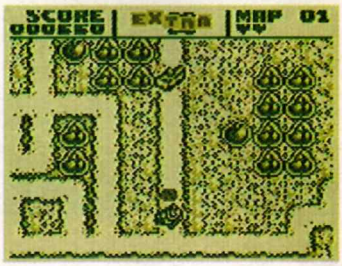
Weitere klassische Arcade Action gibt es in "Mr. Do" mit der Ocean Game Boy™ Version dieses Spiels!

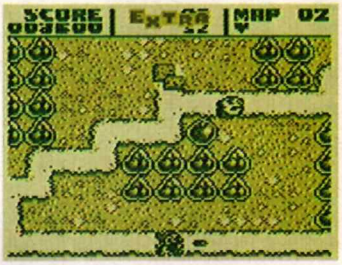
Als der clown-ähnliche Mr. Do mußt Du durch jeden Level reisen und durch die Erde graben, um Kirschen einzusammeln. Sobald alle eingesammelt sind, kannst Du in die nächste Stufe weitergehen. Einfach, nicht?

Leider nicht. Es gibt zahlreiche Bösewichte, die nur da sind, um das Lächeln von Deinem Gesicht zu wischen. Zu seiner Verteidigung besitzt Mr. Do einen magischen Ball, aber wenn er ihn benutzt hat, muß er ein bißchen warten, bis er wieder auftaucht. Er kann auch Äpfel auf seine Feinde fallen lassen, aber vorsicht - sollte ihm eine dieser Früchte selbst auf den Kopf fallen, verliert Mr. Do ein kostbares Leben.

Die Levels sind unterschiedlich und interessant, während die Action immer schneller und schneller wird. Man sollte auch die gute Qualität der Graphiken und den tollen Sound erwähnen - dieses Spiel muß man einfach mögen!



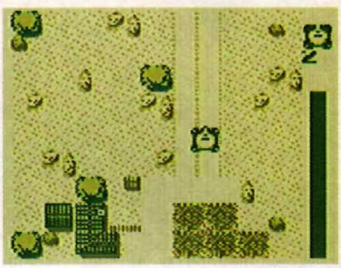


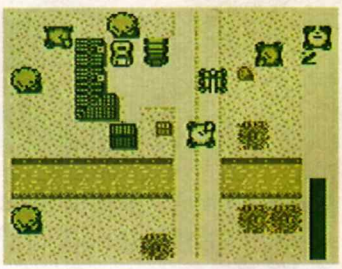


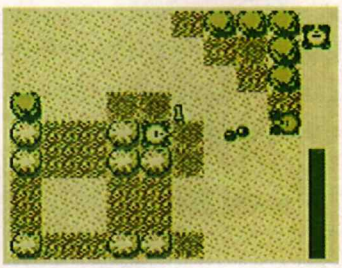
Mach Dir die Kraft eines Panzers zunutze und bewege Dich in einen Kampf der großen Gewehre! "Trax" mag ja vorrangig ein Action Spiel sein, aber Du mußt auch gut vorausplanen, wenn Du der Gegenseite einen Schritt voraus sein willst!

Im normalen Spiel mußt Du ein gepanzertes Fahrzeug durch eine Schlacht mit feindlichen Angriffen lenken und dabei Bonuswaffen, wie 3-Wege Bomben, Durchschlagkugeln und Vorwärts/Rückwärtsfeuer einsammeln. Die Mission beginnt in einem Dorf mit vielen zivilen Häusern, Du mußt also darauf achten, auf wen du zielst. Durch das Dorf führt Dich der Kampf ins Grasland und über Flüsse, mit feindlichen Panzern und Hubschraubern, die Dich angreifen und versuchen Dich daran zu hindern, die Saboten Wüste zu erreichen. Noch mehr Überraschungen warten dort und in den weiteren zwei Levels auf Dich.

Die zweite Möglichkeit bei "Trax" ist ein Multi-Spieler-Modus, wo bis zu vier Spieler zugleich teilnehmen können, wenn Du einen Vier-Spieler-Adapter (wird separat verkauft) besitzt. In diesem Spiel mußt Du die anderen Panzer vernichten, wer als letzter seinen Panzer im Spiel behält gewinnt. Mit 12 verschiedenen Bildschirmen und der Option eines Gegners, der vom Computer oder von einem Menschen gesteuert wird, macht dieses Spiel genauso viel Spaß, wie der reguläre Spielmodus!





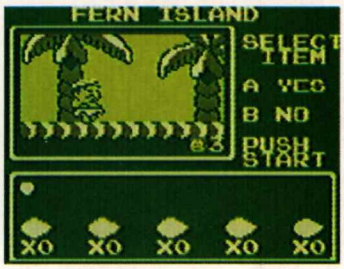


Dieses, der NES Version von "Adventure Island II" sehr ähnliche, Spiel bringt die Abenteuer von Master Higgins auf den Game Boy™!

Du mußt durch acht actionreiche Inseln reisen, die vielen Dinosaurier und Kreaturen abwehren, um zu versuchen, die Prinzessin Tina zu retten, die vom bösen Hexendoktor gefangen gehalten wird. Verschiedene Bonusgegenstände helfen Dir bei Deiner Mission, darunter sind auch mächtige Dinosaurier, die Dich mitnehmen, Steinäxte, unbesiegbare Freunde und ein Skateboard. Mit so vielen Feindberührungen brauchst Du auch wirklich alles, was Dir weiterhelfen kann!

Sogar auf der ersten Insel, der Farninsel, ist der Boden sehr gefährlich und die Bewohner sind irgendwie unfreundlich. Die beste Art durch die ersten Levels zu reisen, ist auf dem Rücken eines schwanzwedelnden Camptosaurus zu reiten, der alles aus dem Weg räumt. Achte trotzdem auf die Schlangen, die auf Dich schießen können, bevor Du sie schnappen kannst!

"Adventure Island" ist einer der besten neuen Game Boy™ Titel - fast gleichzusetzten mit "Super Mario Land" oder "Duck Tales™" - Du wirst sicher Deinen Spaß daran haben!

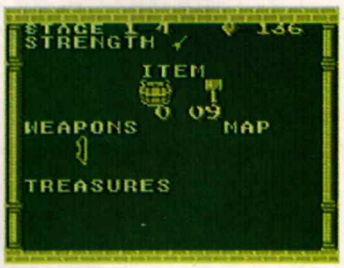


Der Held des klassischen NES Spiels ist jetzt auch in Miniatur zu haben und bietet die ganze mythologische Spannung seines älteren Cousins auf dem Game Boy™!

Als Pit, machst Du Dich auf den Weg, die drei Heiligen Schätze einzusammeln, die das Engelland vor den feindlichen Angriffen des schrecklichen Dämonen Orcos schützen. Diese Schätze sind aber tief in den drei verschiedenen Welten versteckt und jeder wird von einer Reihe von Fallen, Monstern und einem Endgegner bewacht. Es ist eine gute Sache, daß Pit gut mit Pfeil und Bogen umgehen kann...

Die Action startet horizontal im Unterwelt Turm, in dem es von böswilligen Monstern und magischen Gegenständen nur so wimmelt. Es gibt auch bestimmte Räume, wo man Bonusgegenstände, wie Shops, ein Krankenhaus, Schatzkammern und die heiligen Trainingskammern finden kann. In diesen Räumen kann Pit eine neue Waffe wählen, wenn er das spezielle Training beendet hat.

Von hier aus muß Pit drei weitere Level meistern, die voll mit Hindernissen und Bonusgegenständen sind. Dieses spannende Abenteuer, das von einem Batteriespeicher unterstützt wird, macht "Kid Icarus" zu einem Spiel, das kein Game Boy™ Fan versäumen sollte!



Das Mischen der Karten, das Klicken der Chips und das Drehen des Rades - all das bringt die Spannung von Las Vegas mit "Ceasar's Palace" auf Deinen Game Boy™. Wenn Du das Casino betrittst, besuche den Kassier, der Dir tausend Dollar in Chips umtauscht und dann geht's los...

In "Ceasar's Palace" findest Du viele Spiele, in denen Du Dein Geld vermehren kannst...

ROULETTE - Mache Deinen Einsatz und halte die Daumen, wenn sich das Rad dreht und die Kugel langsam zur Ruhe kommt.

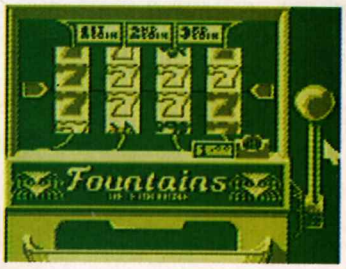
DAS BIG SIX GELDRAD - Ein einfaches Spiel, das einen großen Gewinn bringen kann. Setze auf eine der sechs Möglichkeiten und wenn Deine Wahl mit dem Rad übereinstimmt, bist Du der Gewinner.

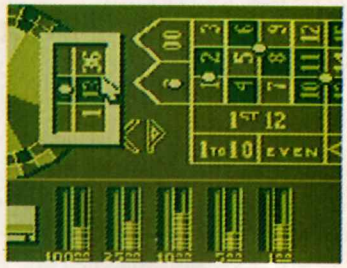
BLACKJACK - Auch als Pontoon bekannt. Hier mußt Du Deine Urteilskraft einsetzen, um den Geber zu schlagen. Es ist das beliebteste Spiel im ganzen Casino!

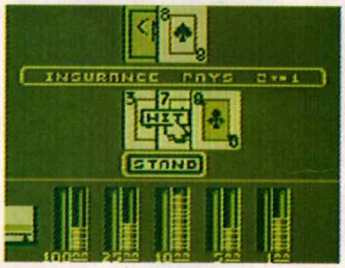
VIDEO POKER - Wahrscheinlich das berüchtigtste Kartenspiel der Welt. Versuche Dein Glück gegen den Computer!

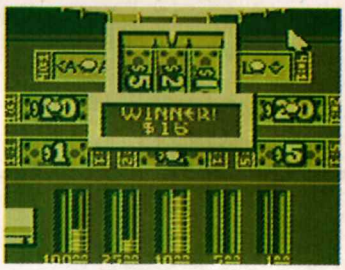
EINARMIGE BANDITEN - Ah, die guten alten einarmigen Banditen. Wirf Dein Geld ein und ziehe den Hebel, um möglicherweise ein Vermögen zu gewinnen.

"Ceasar's Palace" macht großen Spaß und am Ende hast Du immer noch Dein Taschengeld! Sei aber vorsichtig - eine Minute bist Du ganz oben und in der nächsten wirst Du zur Tür rausgeworfen!





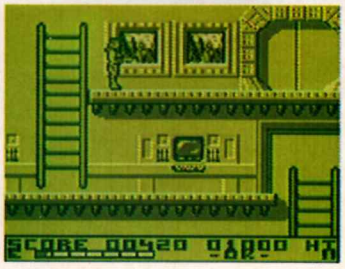




Die unbändige Kraft des Terminators begegnet der Macht des Game Boys™ - das Resultat ist ein explosives Spiel für alle!

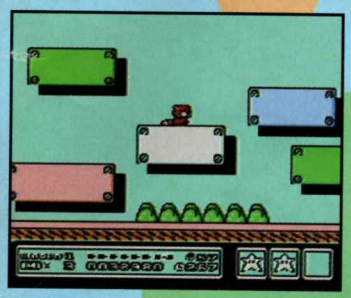
Das tragbare "Terminator 2" ist aus einigen Gründen ganz verschieden von der NES Version. Im ersten Level bist Du John Connor, der den Schild rund um Skynet herunterlassen muß, indem er die fünf Generatoren in der richtigen Reihenfolge zerstört. Die Lösung kann er erfahren, wenn er die versteckte Bandaufnahme findet. Die feindlichen Gegner sind aber intelligente Maschinen und haben Truppen entwickelt, die Dich stoppen sollen, Du mußt also den Finger am Abzug haben, wenn Du durchkommen willst!

Sobald Du das erledigt hast, mußt Du in Skynet hineingehen und dort einen T800 Terminator finden, der Dir in diesem Kampf von Mensch gegen Maschine helfen kann. Von da an, wird die Action noch dichter und die Vielfalt und ununterbrochene Spannung machen den Game Boy™ "Terminator 2" zu einem Muß! Du solltest wirklich einen Blick darauf werfen!



Die Warp Flöten

Es gibt insgesamt drei Warp Flöten bei "Super Mario Bros. 3", die Dich an weit entfernte Orte bringen. Man muß sie aber erst einmal finden, aber, wie üblich, hilft Dir Club Nintendo gerne weiter!



Ducke Dich auf der weißen Plattform.

Die erste Warp Flöte!

Fliege aufs Dach.

Zerschlage diesen Block.

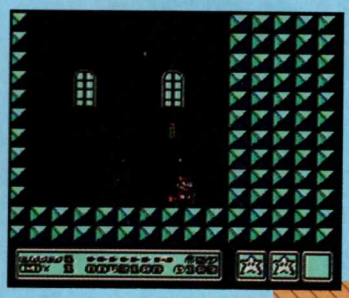
Wo man die Flöten findet

Flöte 1 - Welt 1 - Gebiet 3

In Gebiet 3 der ersten Welt, gehe in die Mitte des Levels, wo Du zwischen einigen anderen, eine weiße Plattform findest. Springe auf die weiße Plattform und drücke nach unten - Du fällst dann hinter der Plattform hinunter. Laufe den ganzen Weg nach rechts und Du verschwindest hinter einem Blockabschnitt, dann erscheinst Du in einem Pilzhaus. Öffne die Truhe und die erste Flöte gehört Dir!

Flöte 2 - Welt 1 - Das Schloß

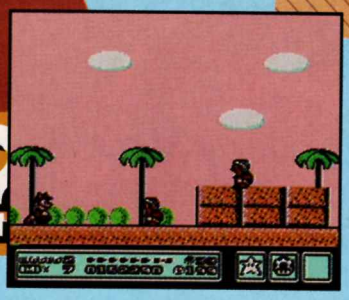
Um die zweite Flöte zu bekommen, brauchst Du den Anzug zum Fliegen. Am Ende der Anfangsszene mußt Du ganz nach oben aufs Dach fliegen - verwende die Plattform in der Nähe der ersten Tür zum Anlaufen. Gehe auf dem Dach nach rechts, drücke nach oben, wenn Du nicht mehr weiter kommst und Du fällst in den Raum mit der zweiten Flöte.



Die zweite Flöte!

Flöte 3 - Welt 2 - Geheimes Gebiet

Die dritte Flöte ist gut versteckt, doch sie kann leicht gefunden werden, wenn Du dieser Anleitung folgst! Gehe ganz nach rechts auf der Landkarte und zerbrich den obersten Felsen mit dem Hammer. Laufe den geheimen Weg hinunter und Du kommst zu den Hammer Brüdern, die die letzte Flöte bewachen.



Besiege die Hammer Brüder für die letzte Flöte.

Wann soll man sie benutzen?

Wenn man die Flöte in gewissen Welten bläst, kann man nur in bestimmte andere Welten gelangen.
Welt 1 - Warp in Welten 2, 3 oder 4
Welten 2, 3, 4, 5, 6 - Warp in Welten 5, 6 oder 7
Welt 7 - Warp in Welt 8
In der Warpzone - Warp in Welt 8

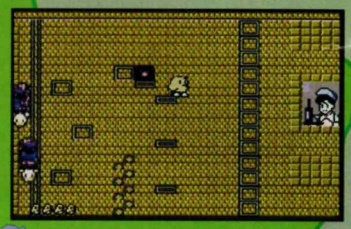
THE NEWZEALAND STORY

Hallo, hier ist Toki. Ich habe gehört, daß einige von euch kleinen Kiwis da draußen Probleme haben. Also, hier kommt Hilfe, mit einigen exklusiven Tips über Warpzonen im Spiel. Diese Warps bringen einen ganz neuen Aspekt von Spaß und Interesse ins Spiel. Schieße nur Deine Pfeile, oder welche Waffe Du gerade benutzt, an die angegebene Stelle auf den Bildern und los gehts!

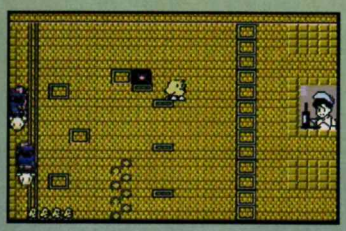
Level 1-2 - Ein Extraleben wartet!

Du findest den ersten Warp ganz am Anfang von Level 1-2, mit dem Du auch noch ein Extraleben gewinnen kannst. Stelle Dich auf die zweite Leiste oben, schieße nach links und der Warp erscheint - springe von der Leiste darunter hinein. Du befindest Dich nun in einem Raum mit der Wahl zwischen zwei Warps. Nimm den rechten, denn der bringt Dich zum Extraleben!

Gehe in den Warp...



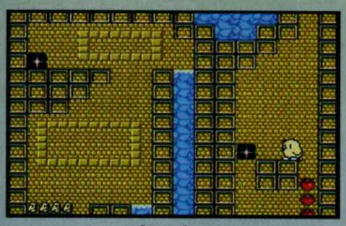
Schnapp Dir das Extraleben!



Aus dem Wasser in den Warp

Level 1-3 - Überspringe einen Level, oder drei!

Dieser Warp ist fast am Ende dieses Levels versteckt. Wenn Du aus dem Wasser geklettert bist, springe auf die vierte Plattform, dann drehe Dich um und schieße nach rechts. Sobald Du den Warp betreten hast, befindest Du Dich in einer Höhle, wo Du einige Extrapunkte verdienen kannst, indem Du Äpfel einsammelst. Wichtiger ist aber, daß Du alle Level bis 2-2 überspringen kannst, wenn Du willst. Wenn Du auf der rechten Seite des Bildschirms hinunterfällst, bewege Dich nach links und Du landest auf einer kleinen Plattform. Sobald Du auf dieser Plattform stehst, schieße nach rechts und ein Warp erscheint. Du gelangst in einen Bildschirm, wo Du zwei Extraleben sammeln und dann zu Level 2-2 weitergehen kannst. Wenn Du diese Variante nicht wählst, sondern die ganze Höhle untersuchst, findest Du einen weiteren Warp, der Dich in Level 1-4 bringt, wo Du die Chance hast, den Warp zu Level 2-1 zu finden.

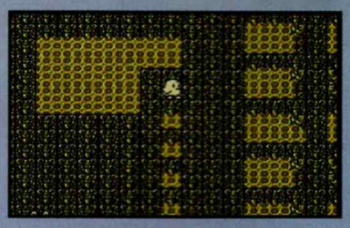


Entscheidungen, Entscheidungen!

Einen Ballon zu haben ist wichtig

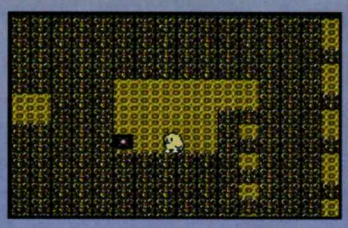
Level 2-1 - Eine Chance zu mogeln!

Dieser ist etwas schwieriger zu finden, aber er ist es wert. Gegen Ende des Levels solltest Du einen Ballon haben, bevor Du nach unten fällst, um den Ausgang zu erreichen. Befreie den gefangenen Kiwi nicht, indem Du über seinen Kopf springst. Du findest dann eine Reihe von Blöcken, an denen Du hinaufklettern kannst.



Klettere hinter dem Kiwi hinauf

Oben findest Du einen kleinen Raum. Stelle Dich in die untere rechte Ecke und schieße nach links, um den Warp zu finden. Sobald Du hineingegangen bist, befindest Du Dich in einer seltsamen Höhle. Gehe nach rechts, bis Du einen Lift findest. Fahre mit dem Lift nach oben, gehe nach rechts hinaus und stelle Dich oben auf die Säule. Nun mußt Du nach rechts schießen, dort findest Du einen Warp! Du kommst dadurch in einen Bildschirm, in dem Du drei Extraleben und einen Warp in Level 3-4 findest!



Finde den Warp

Level 3-4 wartet

Choplifter 2

Paßwörter:

Stufe 1-2 SKYHPPR
Stufe 1-3 LKYBYSS

Stufe 2-1 CHPLFTR
Stufe2-2 BYMSFWR
Stufe 2-3 RGHTHND

Stufe 3-1 GDGMPLY
Stufe 3-2 TRYHRDR
Stufe 3-3 SPRYSKS

Stufe 4-1 CMPTRWZ
Stufe 4-2 CHPYBYS
Stufe 4-3 VRYHPPY

Jonathan Melendez Perez, Spanien

Ikari Warriors

Wenn der Titelbildschirm erscheint (nachdem die Soldaten aufhören zu schießen), gib den folgenden Code ein, um einen Level auszuwählen: Oben, Unten, A, A, B, Links, Rechts, A, B, Oben, A, Unten, Rechts, Rechts, Links, B, Oben, Links, A, Rechts, B, Links, Rechts, A, Links, Oben, A, Unten, A, Rechts, Links, B. Warte, bis das Flugzeug gelandet ist, dann verwende Knopf A oder B, um den gewünschten Level auszuwählen.

Didier Dubicki, Frankreich

The Legend of Zelda

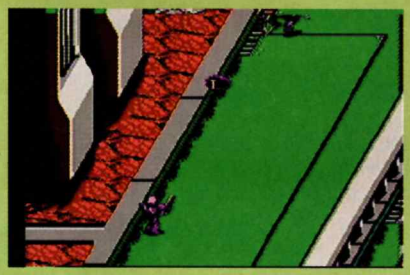
Wenn Du im Friedhof bist, schlage auf alle Gräber und behalte den zerstörbaren Geist im Auge. Sobald alle Geister weg sind, besiege den ersten Feind - er verwandelt die anderen Geister in hilfreiche Gegenstände!

Fabrice Guillaume Nicolas Guignard, Frankreich

Isolated Warrior

Hier sind die ersten vier Paßwörter:

Level 2 - 5963
Level 3 - 8920
Level 4 - 0750
Level 5 - 5826



Frederic Ost, Österreich

Wir sind förmlich von Tips für die neuesten Game Boy™ Spiele überschwemmt worden, aber das NES ist offenbar vergessen worden! Wenn Du Tips für eines der beiden Systeme auf Lager hast, kannst Du sie mit allen unseren Lesern teilen. Schreibe an:

Club Nintendo
Lesertips
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Club Nintendo
Lesertips
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel

Doch, wenn Du die Geister nicht jagen kannst, die Turtles vernichtet werden oder Mario von Bowser zerquetscht wird, rufe doch die Nintendo Hotline an. Die Experten der Hotline in Österreich sind jeden Dienstag von 16.00 bis 19.00 Uhr und jeden Montag und Donnerstag von 15.00 bis 18.00 Uhr unter der Nummer 0662/883149 erreichbar. In der Schweiz könnt ihr von Montag bis Freitag zwischen 9.00 und 11.00 Uhr, und 14.00 und 16.00 Uhr unter der Nummer 061/3118836 Hilfe für Eure Probleme bekommen.

Faxanadu

Um das Endmonster zu finden, gehe die Treppe hinunter, wenn Du im letzten Labyrinth bist, gehe nach links, dann gehe zwei Bildschirme weiter und die Treppe nach oben. Zerstöre das Monster, dann gehe auf die winzige Türe zu, die Dich zur letzten Konfrontation bringt. Du brauchst einige rote Zaubertränke, um gegen den Oberbösewicht zu bestehen!

Danilo Allegrezza, Italien

TMHT II

Um zwanzig Leben zu bekommen und in einem gewünschten Level zu starten, drücke die folgenden Knöpfe am Titelbildschirm: B, A, B, A, Oben, Unten, B, A, Links, Rechts, B, A, Start.

Mischa de Korte, Holland

Höchstpunktzahlen

NES

A Boy and his Blob

Laure Vercruysse	53 150
David Baes	15 263

Bubble Bobble

Matthew Allen	2 426 710
Alexander Pill	2 222 620
Sandro Franescangeli	2 026 100
Michael Schwingenschlög	1 065 000

Burai Fighter

Jacques Jacquot	514 480

Double Dragon II

Marco Ebbema	487 120
Thomas Willems	144 470

Duck Hunt

Elbert Van Ree	9 088 000
Craig Domney	776 500

Duck Tales™*

Erwin De Rooy	31 614 000
Paul Stansfield	25 777 000
Gianluca Desidero	19 000 000
Martin Bohatschek	18 431 000
Vincent Vandenbranden	11 718 000
Lorenzo Dutto	11 520 000
Marc De Bournonville	11 283 000
Tom Berkvens	10 896 000
Claudia Pastori	10 435 000
Mathieu Peeters	10 232 000
Franz Arbesser	9 848 000
Nick Berkvens	9 295 000
Barbara Musso	8 435 000
Ludovic Dochy	8 135 000
Andrea Betti	7 200 000
John Van Geffen	1 074 400
Anthony Reilly	602 900

Golf

David Gregory	-16

Pinball

Marieke Verkamm	1 099 100
Reinhold Van Hevel	423 040

Pinbot

Hannes Lechner	121 001 698
Inge Van Dijk	36 336 030

Solomon's Key

Olivier Flender	2 516 720

Super Mario Bros. 3

Freddy Chiron	9 999 990
Stefaan De Boeck	9 999 990
Manuel Dahmen	4 558 510
Julie Lambert	3 796 480
Hans De Graer	3 251 210
Gianluca Gaia	3 251 200
Francois Meunier	3 037 950
Bart Bronselaer	2 800 850
Manfred Auer	2 482 150
Ludovic Niot	2 230 890
Alexandre Devogelaere	2 015 000
Marcus Tribuser	1 774 060
Dave Maes	1 731 600
Nicola Toffoletto	1 616 210
Stephan Stiphout	1 520 190
Julien Jonckeau	1 410 260

Hitlisten

In keiner der Hitlisten hat es an der Spitze eine Überraschung gegeben – Super Mario regiert noch immer absolut! Doch die Ritter des Rechts haben einen starken Angriff gestartet und sind auf Nummer vier gleich hinter dem originalen "Super Mario Bros." gelandet, während Bart Simpson auf beiden Systemen immer populärer wird. Es scheint unwahrscheinlich, daß er es schaffen wird, Mario zu überholen, doch man weiß ja nie! Und, vergeßt nicht – "Mega Man 3" kommt auch noch...

Wir freuen uns über Eure Wertungen für NES und Game Boy™ – liste Deine fünf Lieblingsspiele in der richtigen Reihenfolge auf, gib bitte auch das System NES oder Game Boy™ dazu an und sende es an die übliche Adresse.

NES Top Ten

1	◆	SUPER MARIO BROS. 3
2	◆	SUPER MARIO BROS. 2
3	◆	SUPER MARIO BROS.
4	●	RESCUE RANGERS
5	▲	DOUBLE DRAGON 2
6	▲	THE SIMPSONS
7	●	DUCK TALES™*
8	▲	BATMAN
9	▼	THE LEGEND OF ZELDA
10	▼	THE ADVENTURES OF LINK

Game Boy Top Five

1	◆	SUPER MARIO LAND
2	▲	SIMPSONS - ESCAPE FROM CAMP DEADLY
3	▼	DUCK TALES™*
4	◆	DR MARIO
5	●	TMHT - FALL OF THE FOOTCLAN

▲ RAUF ▼ RUNTER
◆KEINE ANDERUNG ● NEUEINSTIEG

Loic Pickaert	1 401 310
Andreas Tiwald	1 380 970
Enrico Tasinato	1 360 350
Axel Eppe	1 344 310
Steve Dijck	1 200 100
Sebastien Potvin	1 061 660
Christoph Nothegger	1 005 140
Simone Colani	999 850

TMHT

Xavier Bresson	9 999 990

GAME BOY

Batman

Remco Bon	461 210

Bubble Bobble

Gregory Verhulst	780480

Double Dragon

Frederic Janssens	170 000
Francois Kint	72 650

Dr Mario

David Pinon Castano	184 600
Daniel Reding	33 600
Brecht Nuyttens	16 300

Duck Tales™*

Gregor Krassnig	10 079 000
Stefan Jager-Sunstenau	4 924 000

Golf

Renaud Salvy	-22
Marcelino Cardona Sent	-16

The Simpsons – Escape from Camp Deadly

Karli Spitzenberger	254 702
Alessia Pincini	143 850

Super Mario Land

Erwann Bigoin	999 999
Michael Knotz	999 999
Nicolas Madamet	999 999
Sebastien Riviere	999 999
Alexis Ruyant	999 999
Miel Stroucken	999 999
Armand Van Der Bos	999 999
Anne-Sophie Vasseur	999 999
Markus Winkelhofer	999 999
Stefan Pleiner	989 370
Martin Buchberger	818 230
Marco Demetz	798 270
Holger Knebel	732 437
Gill Cleeren	503 400
Phillippe Muller	494 230
Geoffrey Romero	480 600
David Eglinton	478 050
Caroline Robaye	433 570
Antoine Even	421 070
Charles Gosselin	409 500
Geert Stroobant	224 510

Tetris

Hans Donkers	348 295
Werner Suhs	336 158
Hartwig Ortbauer	313 307
Josiane Fabre	304 550
Christian Fend	300 996
Hubert Schmidthaler	270 873

Wenn es echter Ruhm und Bewunderung sind, denen Du nachjagst, dann mußt Du Dir Deinen Platz auf der Seite der High Scores von Nintendo gewinnen! Um fair zu sein, können wir Deinen Namen nur einmal in der Liste drucken, aber damit die Chancen am größten sind, schicke uns doch alle Deine Hi Scores. Wir brauchen von Dir eine Liste der Höchstpunktezahlen, Deinen Namen, Alter (geniere Dich nicht!), Adresse und Foto von jeder Punktezahl. Wir brauchen speziell Dein Alter, da wir unsere Auswahl nicht nur auf die Punktezahl, sondern auch auf die Leistungsstufe beziehen! Wie wäre es mit einigen Eltern/Kinder Kombinationen? Wir wissen, daß viele Mütter und Väter spielen, wenn die Kinder im Bett sind - wieso sollten wir also ihre Scores nicht mit denen der jüngeren Generation vergleichen (aber nicht schummeln!).

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo, Auf dem Wolf-30,
CH-4052 Basel

*©Walt Disney Co. – ™Capcom Co. Ltd.

Lieber Mario,
Als ich die Geschichte vom Wettbewerb in der Zeitschrift gelesen habe, setzte ich mich sofort zu meinem Schreibtisch und nahm den Bleistift in die Hand. Nach zwei bis drei Minuten hatte ich sofort die Idee vom Mario-Boy. Vielleicht habe ich damit eine Chance. Vor einem Tag habe ich Maniac Mansion geschafft. Das ist jetzt das 54. Spiel, das ich durchgespielt habe. Als nächstes werde ich mir den NES Advantage zulegen. Jetzt noch eine Frage und dann habe ich ein Gedicht für Dich. Ich habe gehört, daß es bei Simon's Quest einen 2. Durchgang gibt. Stimmt das? Aber nun ein Gedicht für Dich allein! Mario der Held! Mario ist unser Held, weil er einfach jedem gefällt. Er ist schön und elegant, darum wird er von jedem gemalt. Mit seinen Freunden ist er unschlagbar, drum ist er jetzt auch mit dem Game Boy tragbar. Dir sende ich viele schöne Grüße, und gib der Prinzessin viele Küsse von Mir! Euer Fan
Christian Diesenreiter,
Linz

Hallo Christian,
vielen Dank für Deinen Brief und das tolle Gedicht. Ich finde auch, daß ich schön und elegant bin!! Dann sind wir wenigstens schon zu zweit! Dein Mario-Boy ist sehr gut gelungen, ob Du damit etwas gewinnen kannst wirst Du ja im nächsten Clubheft erfahren! Ich bin völlig begeistert, daß Du schon 54 Spiele beendet hast. Maniac Mansion war für mich viel zu schwer, ich habe schon nach kurzer Zeit aufgegeben! Von einem zweiten Durchgang bei Simon's Quest weiß ich nichts. Mit dem NES Advantage wirst Du sicher viel Freude haben! Laß wieder einmal etwas von Dir hören!
Dein Super Mario
Club Präsident

Hallo Nintendo Club!
Zuerst einmal ein großes Kompliment an Euch. Euer Magazin wird immer besser! Vor allem die Idee mit dem Super Mario Poster war wirklich super! Aber nun zu meinem eigentlichen Anliegen: ich bin bereits seit 10 Ausgaben mit dabei, habe aber noch keine Clubkarte zugeschickt bekommen. Könntet ihr mir bitte eine schicken? Ich hätte noch eine große Bitte an euch: ich habe schon sehr viel von einer Classic Ausgabe eures Magazins gehört. Könntet ihr mir wenn möglich eine solche zusenden? Das wäre echt super! Also dann, Schöne Grüße
Michael Humenberger,
St. Pölten

Hallo Michael,
vielen Dank für Dein Kompliment, wir tun unser Bestes für Euch alle! Warte es ab, vielleicht bringen wir in diesem Jahr auch wieder einmal ein Poster. Deine Clubkarte bekommst Du so bald wie möglich zugeschickt, falls das noch nicht passiert sein sollte. Es ist uns immer sehr unangenehm, wenn wir hören, daß Karten oder Magazine nicht angekommen sind, weil das nicht unser Fehler ist, sondern an der Post liegt. Es gibt nur eine Ausgabe des Classic Magazins und die bekommt man gleichzeitig mit der Clubkarte zugeschickt! Weiterhin noch viel Spaß mit Nintendo!
Dein Super Mario
Club Präsident

Hallo!
Ich habe schon zwei Mal eine Karte abgeschickt um in den Nintendo Club zu kommen, habe aber noch nie ein Heft bekommen. Aber jetzt noch eine Frage: wie behandle ich meinen Game Boy am besten, da ich ihn noch lange haben möchte? Eure Nintendo-Spielerin,
Julia Humer,
Grieskirchen

Hallo Julia,
entschuldige bitte, daß Du so lange warten mußtest, inzwischen bist Du schon längst in den Club aufgenommen und solltest auch Deine Hefte bekommen! Leider gehen immer wieder Anmeldekarten bei der Post verloren. Wir geben gewissenhaft jede vollständig und leserlich ausgefüllte Anmeldekarte in den Computer ein! Damit Du lange Freude an Deinem Game Boy hast, solltest Du ihn nicht grob behandeln, nicht in großer Kälte oder großer Hitze aufbewahren (z.B. im Auto oder neben der Heizung). Achte darauf, daß er nicht verstaubt und schalte das Gerät immer aus, wenn Du die Spielkassetten auswechselst! Wenn Du diese Grundregeln beachtest, solltest Du eigentlich keine Probleme haben.
Dein Super Mario
Club Präsident

Lieber Club Nintendo!
Mir ist gerade eine Idee gekommen. Man könnte eine Brille herstellen, mit der man alle Geheimtricks sehen kann. Wenn wo ein Leben ist, sieht man mit der Brille das Leben. Oder wenn man bei SMB 3 hinaufliegen muß, sieht man einen Pfeil, der nach oben zeigt. Ich weiß nicht, ob so etwas wissenschaftlich möglich ist (ich glaube nicht), aber schlecht wäre so etwas nicht. Man müßte bestimmte Farben, die das menschliche Auge nicht sehen kann in das jeweilige Spiel einprogrammieren, damit man sie dann mit der Brille sehen kann.
Euer Nintendo Fan
Bernhard Stummer,
Graz

Hallo Bernhard,
Du hast ganz richtig gedacht, so eine Brille ist wissenschaftlich und technisch nicht möglich. Es wäre außerdem viel zu viel Aufwand, in jedem Spiel diese unsichtbaren Hinweise zu programmieren, es dauert ja so schon lange genug! Die Idee an sich ist ja wirklich originell, aber eben leider undurchführbar. Laß bald wieder etwas von Dir hören!
Dein Super Mario
Club Präsident

Lieber Nintendoclub!
Ich heiße Stefan, bin 15 Jahre alt und spiele, wie jeder andere, gerne Nintendo. Ich habe vor kurzem ein Nintendo Heft bekommen, in dem zu lesen war, daß man alte Clubhefte nachbestellen kann. Ich selbst bekomme die Hefte seit 2 Jahren und sammle sie alle in einem Ordner. Ich hätte eine riesige Bitte an Euch, könntet Ihr mir vom allerersten Clubheft bis zu meinem ersten Heft alle Magazine zuschicken. Das wäre ein Traum für mich.
Euer
Stefan Hauser,
Frankenmarkt

Hallo Stefan,
leider muß ich Dir mitteilen, daß die Hefte, von denen Du sprichst, noch von Deutschland aus verschickt wurden, da es in Österreich noch keinen Club Nintendo gab. Es wird außerdem immer nur eine bestimmte Zahl an Magazinen gedruckt und meistens sind die Restexemplare sehr schnell vergriffen. Im Moment habe wir fast gar keine "alten" Hefte mehr, da viele Kinder sofort ihr "Bestellung" aufgegeben haben, als sie von dieser Möglichkeit erfahren haben. Es tut mir wirklich sehr leid, daß ich Dir die gewünschten Magazine nicht zusenden kann, aber sie sind schon lange vergriffen bzw. bei uns im österreichischen Club gar nicht vorhanden gewesen.
Dein Super Mario
Club Präsident

Lieber Club Nintendo!
Es wird Zeit, daß ich Euch wieder einmal schreibe. Die Idee mit Telestick gefällt mir sehr gut. Wie Ihr die Clubzeitschrift seit neuestem gestaltet gefällt mir noch besser. Ich hätte gerne eine Auskunft: Wie ist das mit den Tetris Meisterschaften? Kann man da teilnehmen? Kann man den Rekord zu Hause aufstellen oder muß man ins Clubzentrum fahren?
Euer Fan
Robert Puschnik,
Kirchbichl

Hallo Robert,
wir freuen uns, daß Dir die Telestick Idee so gut gefällt! Die Sendung ist sehr erfolgreich und wir hoffen, daß sie im Herbst fortgesetzt wird. Danke Dir auch für das Lob zur Gestaltung des Clubmagazins. Die Tetrismeisterschaft hat Ende letzten Jahres stattgefunden. Die Teilnehmer haben zu Hause gespielt und dann die Fotos mit ihren Rekorden eingeschickt. Leider haben einige geschummelt (Select Knopf drücken, wenn ein Stein fällt - gibt jedes Mal 10.000 Punkte), denn wer ehrlich spielt kann nicht 999.999 Punkte erreichen. Eine Tetris-Meisterschaft wird es wahrscheinlich nicht mehr geben, aber wir werden uns auf jeden Fall einen anderen Wettbewerb für Euch ausdenken, an dem wieder alle durch Einsenden eines Fotos der Höchstpunktezahl teilnehmen können!
Dein Super Mario
Club Präsident

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg. Club Nintendo, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel.

Eine neue Dimension wartet...